

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS EDMODO PADA MATA PELAJARAN MATEMATIKA KELAS VIII DI SMP

Febby Ramdani

Pendidikan Matematika, Universitas Muhammadiyah Sukabumi, Kota Sukabumi, Indonesia.

e-mail: nafeira24@yahoo.com

Abstract

This study aims to find out the feasibility of Edmodo-based learning media in mathematics lessons. The method in this research is the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation.). data retrieval used in this study is with several instruments, namely expert sheets where researchers conduct product tests to media experts, material experts, and questionnaires to students to declare the feasibility of a product. The results of the research obtained a percentage of the ideals of content/material aspects from media experts by 73.3% means that the criteria are feasible, the material expert percentage of material aspects 72.5% means that the criteria are feasible and the learning aspect of 69.1% means that the criteria are feasible and the average of the responses of 10 students is worth 35 which means that the criteria are practical. Overall from the conclusion of the data obtained, the learning media based on Edmodo in mathematics subjects developed by researchers was declared feasible to use.

Keywords : EDMODO, Mathematics lessons.

1. PENDAHULUAN

Seiring dengan perkembangan teknologi, menuntut guru untuk selalu mengikuti kemajuan teknologi tersebut karena tidak dapat dipungkiri siswa akan selalu update dan mengikuti perkembangan teknologi yang melesat. . Perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi sangat berpengaruh sekali terhadap perkembangan pola pikir manusia, maka dunia pendidikan harus mengambil manfaat positif dalam perkembangan teknologi informasi dan komunikasi.

Oleh sebab itu, perlu pengalihan pengguna internet dari yang tidak bermanfaat menjadi bermanfaat salah satunya harus menerapkan semboyan K13 yang dimana siswa sebagai student center. Selain itu penguasaan teknologi bagi guru memberi keuntungan terhadap proses pembelajaran, salah satunya dalam pembelajaran matematika. Hal ini sesuai dengan pendapat Leitzel [dalam Fauziah, 2014, hlm 7] yang menyebutkan bahwa teknologi dalam pembelajaran matematika mempunyai peranan sangat penting dan tidak dapat dipisahkan. keuntungan dalam pembelajaran matematika terhadap penggunaan teknologi diantaranya, (a)Teknologi memotivasi siswa untuk lebih tertarik dalam mengeksplorasi, menyelidiki, menduga, menciptakan, menemukan prinsip-prinsip dan membuat generalisasi. (b)Teknologi membantu siswa menghasilkan hubungan antara berbagai cabang matematika. (c)Teknologi membantu siswa menjadi pemecah masalah matematika dan memberikan mereka kesempatan untuk memecahkan masalah dalam situasi kehidupan nyata. (d)Teknologi mendorong guru untuk melibatkan siswa dalam berbagai instruksional yang memfasilitasi proses pembelajaran. (e)Teknologi memungkinkan guru untuk memusatkan perhatian mereka pada siswa yang membutuhkan bantuan tambahan. Maka dari itu, media pembelajaran yang di fasilitasi oleh edmodo sangat menunjang sekali dalam proses pembelajaran. Kenapa demikian, karena edmodo sendiri dapat menyediakan lingkungan pembelajaran yang kreatif dan kondusif. Selain itu edmodo yang didesain seperti facebook menjadi hal yang menarik tersendiri, karena selain menyajikan materi ajar yang menarik seperti video, ppt, maupun kuis dan latihan soal, edmodo juga dapat menjadi fasilitator untuk interaksi antara siswa dengan guru diluar jam pelajaran. Hal ini menjadi keuntungan tersendiri bagi seorang guru untuk melakukan pendekatan kepada para siswa sehingga menimbulkan siswa percaya diri untuk menguasai kemampuan pemahaman konsep matematika itu sendiri. Karena matematika merupakan mata pelajaran yang begitu penting dalam kehidupan sosial dan perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK).

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti ingin melakukan suatu penelitian terhadap pembelajaran matematika tentang dengan menggunakan media pembelajaran berbasis edmodo.

2. METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini Research and Development (RnD). Metode penelitian ini merupakan suatu metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan suatu produk tertentu yang baru dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2012). Dimana untuk menjalankan metode penelitian RnD adalah tahapan dalam mencapai tujuan dari peneliti. Produk yang dihasilkan dari penelitian ini adalah media pembelajaran interaktif. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan media pembelajaran dengan model ADDIE. Model pengembangan ADDIE terdiri dari lima tahapan yang meliputi analisis (analysis), desain (design), pengembangan (development), implementasi (implementation) dan evaluasi (evaluation) (Endang, 2015:183).

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengembangan dan penelitian ini dilakukan di smp uswatun hasanah kec.cisolok pada kelas viii. Penelitian ini menghasilkan suatu produk media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran matematika berbasis Edmodo yang diberikan kepada siswa untuk mengikuti pembelajaran baik di dalam kelas maupun belajar secara mandiri di luar kelas.

Pengembangan pada penelitian ini menggunakan metode research & development (R&D) dan menggunakan model pengembangan ADDIE [Lee and owens, 2004:3]. Tahap –tahap yang sudah dilakukan adalah sebagai berikut :

Tahap Analysis

Pada tahap analisis ini kegiatan yang dilakukan dilapangan yaitu pengumpulan informasi mengenai proses pembelajaran yang berlangsung dan bagaimana penalaran matematis siswa itu sendiri. Hasil dari informasi wawancara pada guru matematika di sekolah tersebut bahwa media pembelajaran yang digunakan seorang guru tidak bervariasi dan bahkan lebih cenderung tidak menggunakan media pembelajaran biasanya dalam proses pembelajaran berlangsung guru menggunakan buku paket dan LKS sebagai sumber belajar, kemudian hasil dari penalaran matematis yang diuji cobakan oleh guru tersebut kepada siswa pada ulangan tengah semester dirasa masih rendah.

Maka berdasarkan dari hasil kegiatan observasi, diadakan pengembangan media pembelajaran berbasis Edmodo pada pelajaran matematika.

Tahap Design

Setelah melakukan analisis, tahap selanjutnya yaitu tahap desain dimana peneliti melakukan dua tahap dalam kegiatan tersebut :

Pemilihan media pembelajaran

Media yang dipilih yaitu media social Edmodo disertai video pembelajaran yang membuat siswa lebih mudah untuk mengerti dan mengingat materi dengan adanya gambar animasi yang dapat membahas secara terperinci materi tersebut.

Rancangan awal

Di dalam rancangan awal dari produk pengembangan media pembelajaran berbasis Edmodo dengan video pembelajaran yang disertai dengan pembuka, menyampaikan Kompetensi Dasar, indicator dan tujuan pembelajaran, pembahasan materi dengan animasi dan konsep dari suatu rumus, serta pembahasan contoh soal yang disertai animasi.

Development (pengembangan)

Pembuatan media

Tahap ini merupakan tahap penyusunan media pembelajaran dimulai dari, pembuatan rekamana video yang di sesuaikan dengan pembahasan materi maupun soal, pengeditan video yang disertai animasi gambar menarik.

Validasi media

Media yang telah selesai dibuat, selanjutnya divalidasi oleh 2 validator. Dimana satu validator ahli media dan satu validator ahli materi. Kriteria dalam penelitian subjek ahli media maupun materi yaitu, berpengalaman dalam bidangnya, dan berpendidikan minimal SI.

Implementation (penerapan)

Pada tahap ini yaitu tahap penerapan dimana produk tersebut diuji cobakan terhadap 10 orang siswa yang dipilih secara acak sesuai pertimbangan salah satu guru matematika yang mengajar di kelas tersebut untuk mengetahui kepraktisan dari suatu media yang dikembangkan

Evaluation

Pada tahap ini yaitu evaluasi atau penilaian dari data yang didapatkan evaluasi yang didapatkan berupa evaluasi sumatif dan formatif dimana sumatif yaitu untuk mengukur kelayakan media yang dikembangkan oleh validator sedangkan formatif yaitu didapatkan dari data angket yang diberikan terhadap 10 siswa untuk mengukur kepraktisan dari media yang dikembangkan.

Validasi media

Media yang telah selesai dibuat, selanjutnya divalidasi oleh 2 validator. Dimana satu validator ahli media dan satu validator ahli materi. Kriteria dalam penelitian subjek ahli media maupun materi yaitu, berpengalaman dalam bidangnya, dan berpendidikan minimal SI. Adapun hasil dari validasi media pembelajaran berbasis Edmodo yaitu :

Validasi ahli media

Aspek yang dinilai oleh validator dalam validasi media ini yaitu aspek isi/materi. Validator dalam penelitian ini yaitu bapak Arif Yudianto, M.Pd. hasil validasi tahap 1 dapat dipaparkan di bawah ini.

Tabel 1. Hasil validasi ahli media

no	aspek	analisis	validator
		$\sum$ skor	24
1	isi/materi	persentasi keidealan	53.3
		kriteria	cukup layak

Sumber data : Diolah dari hasil angket penilaian validasi oleh ahli media, dalam media pembelajaran berbasis Edmodo.

Pada penilaian validator tahap 1 memperoleh hasil persentasi keidealan sebesar 53,3 % , yang artinya bahwa kriteria media tersebut cukup baik untuk digunakan, untuk itu diperlukan adanya revisi media agar mencapai kriteria layak. Revisi yang dilakukan berdasarkan saran validator ahli media. Berikut saran validator ahli media yang diberikan.

Tabel 2. Saran perbaikan

No.	saran	perbaikan
-----	-------	-----------

1. Perbaiki kualitas suara karena volume suara narrator atau gurunya kurang terdengar jelas mungkin karena volumenya terlalu kecil. Tambahkan backsound suara pada tampilan media tapi pilih yang tidak mengganggu suara guru dalam menjelaskan materi. Memperbesar volume suara dan menambahkan backsound pada video pembelajaran.

Menanggapi saran tersebut maka peneliti melakukan perbaikan video pembelajaran sesuai saran validator ahli media. Selanjutnya peneliti melakukan validasi media kembali dengan validator yang sama.

Tabel 3. Hasil validasi ahli media

no	aspek	Analisis	validator
		$\sum$ skor	33
1	isi/materi	persentasi keidealan	73.3%
		kriteria	Layak

Pada penilaian validator tahap kedua memperoleh hasil persentasi keidealan sebesar 73,3 % , yang artinya bahwa kriteria media tersebut layak untuk digunakan, sehingga tidak perlu adanya revisi kembali.

Validasi ahli materi

Aspek yang dinilai oleh validator dalam validasi media ini yaitu aspek materi dan aspek pembelajaran..Validator dalam penelitian ini yaitu Ibu Siti Sulasmi S.Pd, dimana sebagai guru matematika dari sekolah tersebut.

Hasil validasi tahap 1 dapat dipaparkan di bawah ini.

Tabel 4. Hasil validasi ahli materi.

No.	Aspek	Analisis	Validator
		$\sum$ Skor	29
1	Materi	Persentase Keidealan	72.5
		kriteria	layak
		$\sum$ Skor	38
2	Pembelajaran	Persentase Keidealan	69.1
		kriteria	layak

Pada penilaian validator tahap 1 memperoleh hasil persentasi keidealan aspek materi sebesar 72.5% yang artinya bahwa kriteria tersebut layak untuk digunakan dan aspek pembelajaran sebesar 69.1% yang artinya bawa kriteria tersebut layak untuk digunakan. Maka dari kedua aspek yang divalidasi oleh validator mendapatkan kriteria kelayakan, sehingga tidak perlu adanya revisi kembali.Tetapi peneliti mendapatkan saran dari validator untuk memperbaiki produk tersebut.

Tabel 5. Saran ahli materi

No.	Saran	Perbaikan
1.	Penyampaian materi terlalu terburu-buru, dan volume suara gurunya tidak terdengar jelas.	Memperbesar volume suara dan memperbaiki penyampaian materi secara perlahan.

Hasil validasi ahli materi dan ahli media sudah mengalami peningkatan dan kriteria layak artinya media tersebut sudah valid.

Setelah produk divalidasi oleh ahli media dan ahli materi, maka langkah selanjutnya yaitu produk tersebut diuji cobakan terhadap 10 orang siswa yang dipilih secara acak sesuai pertimbangan salah satu guru matematika yang mengajar di kelas tersebut.

Hasil dari analisis data siswa ini sebagai penilaian dari kepraktisan media yang dikembangkan. Hasil analisis data siswa dapat dipaparkan di bawah ini.

Tabel 6. Hasil responden siswa

No.	Analisi	Validator									
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	Σ skor	31	37	31	39	39	36	31	32	40	31
	rata-rata	35									

Pada penilaian pernyataan yang diberikan mengenai kepraktisan memperoleh hasil rata-rata bernilai 35 yang artinya bahwa klasifikasi sikap tersebut praktis untuk digunakan, maka hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti memiliki kepraktisan untuk digunakan dalam pembelajaran matematika.

4. SIMPULAN

Simpulan yang diperoleh dari hasil penelitian ini adalah :

- 1) Pengembangan media pembelajaran berbasis edmodo memiliki kriteria yang layak sesuai penilaian validator yang telah dipaparkan di atas.
- 2) Media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti memiliki kepraktisan untuk digunakan dalam pembelajaran matematika sesuai penilaian dari responden yang telah dipaparkan di atas.

5. REFERENSI

- [1] Abdur Rahman As'ari, M. T. (2017). *Buku Guru Matematika*. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemendikbud.
- [2] Dr.H..Kohar Pradesa, M. (2017). *Media Pembelajaran Ekonomi Akuntansi*. Sukabumi.
- [3] Gusti Lanang Agung Kartika Putra, D. K. (2014). Pengembangan media video pembelajaran dengan model addie pada pembelajaran bahasa inggris di SDN 1 selat. *Jurusan Teknologi Pendidikan* (vol: 2 No: 1 Tahun: 2014).
- [4] Halimah Sa'diyah, T. S. (2016). Pengembangan media e-learning berbasis edmodo pada mata pelajaran matematika kelas VII di SMP muhammadiyah 3 Depok. *Seminar Nasional Pendidikan Matematika Ahmad Dahlan* 2016, 84-87.
- [5] Hamidah Suryani Lukman, S. S. (2017). *Statistika Terapan Dasar*. Sukabumi: CV. Nurani.
- [6] Nisa, M. S. (2018). Kemampuan Penalaran Matematis Siswa Berdasarkan Gender Pada Materi Geometri . Vol. 5, No1, April 2018, 41-48.
- [7] Sugiyono, P. D. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan* (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D). Bandung: ALFABETA.