

PENGGUNAAN MEDIA *EDMODO* UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR SISWA

(Studi Kasus pada Siswa Kelas XI AK 3 SMK Negeri 1 Jember Mata Pelajaran Akuntansi Kompetensi Dasar Mencatat Jurnal Penyesuaian Perusahaan Dagang Semester Genap Tahun Ajaran 2018/2019)

Rosyidah¹, Titin Kartini¹, Sri Kantun¹

¹Program Studi Pendidikan Ekonomi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Jember
Jln. Kalimantan 37, Jember 68121
E-mail: faridrosey@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa kelas XI AK 3 SMK Negeri 1 Jember semester genap tahun ajaran 2018/2019 melalui penggunaan media *Edmodo* pada mata pelajaran akuntansi kompetensi dasar mencatat jurnal penyesuaian perusahaan dagang. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang dilakukan selama 2 siklus. Setiap siklus terdiri dari 4 tahap yaitu tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi. Subjek penelitian berjumlah 34 orang siswa. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah metode observasi, tes, wawancara dan dokumen. Analisis data yang digunakan adalah analisis data deskriptif kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa meningkat dari kategori sedang ke kategori tinggi dengan skor rata-rata masing-masing 2,88 dan 3,70 pada siklus I dan siklus II. Hasil belajar siswa juga menunjukkan peningkatan. Pada siklus I, nilai rata-rata siswa sebesar 82,22 dengan ketuntasan klasikal 82,35% meningkat pada siklus II menjadi nilai rata-rata siswa sebesar 88,12 dengan ketuntasan klasikal 91,18%. Dengan demikian, penggunaan media *Edmodo* dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa kelas XI AK 3 SMK Negeri 1 Jember pada mata pelajaran akuntansi kompetensi dasar mencatat jurnal penyesuaian perusahaan dagang.

Kata Kunci: Media *Edmodo*, Motivasi Belajar, Hasil Belajar, Jurnal Penyesuaian Perusahaan Dagang, SMK

PENDAHULUAN

Proses pembelajaran merupakan kegiatan yang melibatkan interaksi aktif antara guru dan siswa untuk mencapai suatu tujuan pembelajaran. Tujuan pembelajaran akan tercapai apabila terjadi perubahan perilaku positif pada siswa setelah kegiatan belajar berlangsung. Salah satu perubahan perilaku positif selama proses pembelajaran ditunjukkan dengan adanya peningkatan motivasi belajar siswa. Motivasi belajar siswa memegang peranan penting dalam proses pembelajaran, karena motivasi belajar merupakan dorongan psikologis dalam diri siswa untuk melakukan kegiatan belajar.

Media pembelajaran penting untuk menumbuhkan motivasi belajar siswa, salah satunya yaitu media pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK). Menurut Sudjana (2017:61) motivasi belajar siswa ditunjukkan dengan minat dan perhatian siswa terhadap pelajaran, semangat siswa untuk melakukan tugas-tugas belajarnya, tanggung jawab siswa dalam mengerjakan tugas-tugas belajarnya, reaksi yang ditunjukkan siswa terhadap stimulus yang diberikan guru, serta rasa senang dan puas dalam mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru.

Namun fakta di lapangan motivasi belajar siswa kelas XI AK 3 SMK Negeri 1 Jember masih rendah. Berdasarkan observasi awal di kelas XI Akuntansi SMK Negeri 1 Jember, diketahui bahwa siswa kelas XI AK 3 memiliki motivasi belajar pada kategori rendah dengan skor rata-rata 1,78. Motivasi belajar siswa tersebut paling rendah dibandingkan dengan kelas XI AK 1 dan XI AK 2 yang memiliki motivasi belajar siswa pada kategori sedang dengan skor rata-rata masing-masing 2,88 dan 2,85. Selama proses pembelajaran, siswa kelas XI AK

3 terlihat tidak mendengarkan guru mengajar di kelas, mengeluh ketika diberikan tugas, kurang aktif bertanya dan rendahnya rasa senang serta respons siswa pada stimulus yang diberikan oleh guru. Dengan demikian, motivasi belajar siswa rendah akan berpengaruh pada hasil belajar siswa juga rendah.

Hasil belajar merupakan kemampuan yang dimiliki siswa setelah proses pembelajaran yang diukur dengan nilai berupa angka. Menurut Supardi (2015:45), pencapaian hasil belajar siswa harus memenuhi kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang telah ditentukan yaitu ≥ 75 dengan ketuntasan belajar secara klasikal sebesar $\geq 75\%$. Namun berdasarkan dokumen yang diberikan guru akuntansi pada kompetensi dasar mencatat jurnal penyesuaian perusahaan jasa, menunjukkan bahwa hasil belajar siswa kelas XI AK 3 mempunyai nilai rata-rata sebesar 69,6 dengan ketuntasan klasikal 55,88%. Hasil belajar siswa tersebut paling rendah dibandingkan dengan kelas XI AK 1 dan XI AK 2 yang mempunyai nilai rata-rata masing-masing sebesar 82 dan 79,4 dengan ketuntasan klasikal 85,79% dan 80,56%.

Berdasarkan informasi dari guru mata pelajaran akuntansi kelas XI SMK Negeri 1 Jember, rendahnya motivasi dan hasil belajar tersebut disebabkan karena proses pembelajaran pada materi sebelumnya dilakukan di dalam kelas dengan media visual seperti: *powerpoint* berupa tulisan-tulisan dan papan tulis serta seringkali menggunakan metode tugas dan ceramah. Upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa kelas XI AK 3 SMK Negeri 1 Jember pada kompetensi dasar mencatat jurnal penyesuaian perusahaan dagang yaitu dengan menggunakan media *Edmodo*.

Media *Edmodo* merupakan salah satu media pembelajaran yang memanfaatkan perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK). Hal tersebut sesuai dengan pendapat Subiyantoro (2013:71) bahwa media *Edmodo* merupakan media pembelajaran berbasis *E-learning* yang didukung dan difasilitasi dengan pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) serta perkembangan internet. Menurut Rismayanti (2013:3) media *Edmodo* memiliki tampilan menarik dengan elemen sosial menyerupai *facebook* yang memudahkan siswa dalam berkolaborasi, belajar mandiri, berinteraksi antar guru dan siswa sehingga mendorong perasaan senang serta semangat belajar siswa. Darmawan (2014:37) juga mengatakan bahwa media *Edmodo* dalam proses pembelajaran dapat mendorong minat, semangat serta perasaan senang siswa untuk melakukan kegiatan belajar. Selain itu, media *Edmodo* yang disajikan dengan konsep gamifikasi dalam penugasannya dapat mendorong perasaan senang dan keterlibatan siswa (*engagement*) selama proses pembelajaran (Jusuf, 2016:2).

Berdasarkan pemaparan permasalahan di atas, maka peneliti tertarik untuk mengimplementasikan penggunaan media *Edmodo* dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa serta untuk mengetahui adanya peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa kelas XI AK 3 SMK Negeri 1 Jember semester genap tahun ajaran 2018/2019 pada mata pelajaran akuntansi kompetensi dasar mencatat jurnal penyesuaian perusahaan dagang.

METODE

Penelitian ini dilakukan di SMK Negeri 1 Jember yang bertempat di Jl. Jambu No. 17 Kecamatan Patrang Kabupaten Jember. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilakukan selama 2 siklus. Setiap siklus terdiri dari 4 tahap yaitu tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi. Subjek dari penelitian ini adalah siswa kelas XI AK 3 SMK Negeri 1 Jember yang berjumlah 34 siswa, terdiri dari 23 orang siswa perempuan dan 11 orang siswa laki-laki. Metode pengumpulan data yang digunakan

adalah metode observasi, metode tes, metode wawancara dan metode dokumen. Analisis data yang digunakan adalah analisis data secara deskriptif dengan pendekatan kualitatif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Hasil penelitian tindakan kelas ini meliputi proses pembelajaran akuntansi dengan menggunakan media *Edmodo*, peningkatan motivasi belajar siswa, dan peningkatan hasil belajar siswa kelas XI AK 3 SMK Negeri 1 Jember setelah menggunakan media *Edmodo*. Proses pembelajaran pada siklus I dan siklus II dilakukan masing-masing selama 2 kali pertemuan pada mata pelajaran akuntansi kompetensi dasar mencatat jurnal penyesuaian perusahaan dagang dengan menggunakan media *Edmodo*.

Pada siklus I, proses pembelajaran sudah dilaksanakan sesuai dengan rencana yang telah disusun sebelumnya. Walaupun terdapat kendala pada guru, yaitu pada tahap guru mengarahkan siswa tentang penggunaan media *Edmodo* dalam proses pembelajaran dan tahap guru mengarahkan siswa untuk bertanya materi yang belum dipahami melalui pesan grup kelas belum terlaksana secara maksimal. Selain itu, guru masih mengalami kesulitan dalam menggunakan media *Edmodo* selama proses pembelajaran akuntansi dan buku petunjuk penggunaan juga belum digunakan secara maksimal. Hal tersebut menyebabkan motivasi belajar siswa kelas XI AK 3 SMK Negeri 1 Jember pada siklus I berada dalam kategori sedang. Berdasarkan pemaparan tersebut, dapat disimpulkan bahwa perlu adanya tindakan perbaikan terhadap kekurangan-kekurangan pada pelaksanaan tindakan siklus I yaitu kegiatan yang dilakukan oleh guru pada siklus II.

Pada siklus II, proses pembelajaran sudah dilaksanakan sesuai dengan rencana yang telah disusun sebelumnya. Aspek kegiatan guru atau langkah-langkah penggunaan media secara keseluruhan telah dilaksanakan dengan baik dan optimal. Guru telah terbiasa dengan penggunaan media *Edmodo* dalam proses pembelajaran dan tidak mengalami kesulitan. Hal tersebut menyebabkan motivasi belajar siswa meningkat dari kategori sedang pada siklus I menjadi kategori tinggi pada siklus II.

Berdasarkan pemaparan tersebut dapat disimpulkan bahwa rencana perbaikan tindakan pada siklus II telah mencapai target, sehingga penelitian ini cukup dan dihentikan sampai siklus II saja. Berikut skor rata-rata motivasi belajar siswa kelas XI AK 3 SMK Negeri 1 Jember dengan menggunakan media *Edmodo* pada mata pelajaran akuntansi kompetensi dasar mencatat jurnal penyesuaian perusahaan dagang siklus I dan siklus II:

Tabel 1. Skor Motivasi Belajar Siswa Kelas XI AK 3 SMK Negeri 1 Jember Siklus I dan Siklus II

No.	Aspek Motivasi Belajar Siswa	Siklus I	Kriteria	Siklus II	Kriteria
1.	Minat dan perhatian siswa terhadap pelajaran akuntansi kompetensi dasar mencatat jurnal penyesuaian perusahaan dagang menggunakan media <i>Edmodo</i>	2,79	Sedang	3,68	Tinggi
2.	Semangat siswa untuk melakukan tugas-tugas belajarnya menggunakan media <i>Edmodo</i>	2,56	Sedang	3,68	Tinggi
3.	Tanggung jawab siswa dalam mengerjakan tugas-tugas belajarnya menggunakan media <i>Edmodo</i>	3,26	Tinggi	3,76	Tinggi

4.	Reaksi yang ditunjukkan siswa terhadap stimulus yang diberikan guru pada mata pelajaran akuntansi kompetensi dasar mencatat jurnal penyesuaian perusahaan dagang menggunakan media <i>Edmodo</i>	2,53	Sedang	3,62	Tinggi
5.	Rasa senang dan puas dalam mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru pada mata pelajaran akuntansi kompetensi dasar mencatat jurnal penyesuaian perusahaan dagang menggunakan media <i>Edmodo</i>	3,26	Tinggi	3,76	Tinggi
Σ	Jumlah skor rata-rata	2,88	Sedang	3,70	Tinggi

Sumber: Data utama yang diolah, 2019

Tabel 1. menunjukkan bahwa terjadi peningkatan motivasi belajar siswa kelas XI AK 3 SMK Negeri 1 Jember dari kategori sedang pada siklus I ke kategori tinggi pada siklus II. Walaupun skor rata-rata indikator motivasi belajar siswa pada siklus I berada dalam kategori sedang, beberapa indikator menunjukkan skor rata-rata pada kategori tinggi yaitu tanggung jawab siswa dalam mengerjakan tugas-tugas belajarnya serta rasa senang dan puas dalam mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru. Peneliti melakukan tindakan perbaikan pada siklus II untuk meningkatkan motivasi belajar siswa menjadi kategori tinggi.

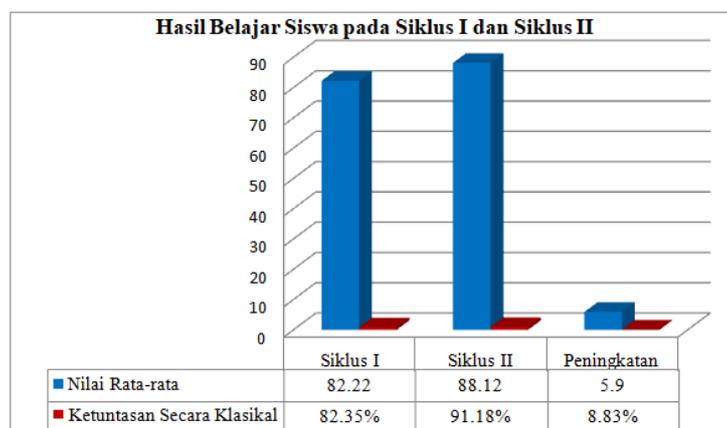
Motivasi belajar siswa akan berpengaruh pada hasil belajar siswa. Hasil belajar siswa kelas XI AK 3 SMK Negeri 1 Jember pada siklus I dan siklus II kompetensi dasar mencatat jurnal penyesuaian perusahaan dagang ditunjukkan dalam tabel berikut.

Tabel 2. Hasil Belajar Siswa Kelas XI AK 3 SMK Negeri 1 Jember pada Siklus I dan Siklus II

Siklus	Kelas	Jumlah Siswa	Nilai Rata-rata	Jumlah Siswa Tuntas	Jumlah Siswa Tidak Tuntas	Ketuntasan Klasikal
I	XI AK 3	34	82,22	28	6	82,35%
II	XI AK 3	34	88,12	31	3	91,18%
Peningkatan			5,9			8,83

Sumber: Data utama yang diolah, 2019

Tabel 2. menunjukkan bahwa hasil belajar siswa dari siklus I ke siklus II mengalami peningkatan. Pada siklus I, nilai rata-rata sebesar 82,22 dengan ketuntasan klasikal 82,35%, kemudian pada siklus II meningkat menjadi nilai rata-rata sebesar 88,12 dengan ketuntasan klasikal 91,18%. Hasil belajar siswa pada siklus I telah mencapai target yang ditentukan atau telah mencapai nilai kriteria ketuntasan minimal (KKM) yaitu sebesar ≥ 75 dengan ketuntasan klasikal yaitu $\geq 75\%$. Meskipun data hasil belajar siswa pada siklus I telah mencapai target, penelitian tetap dilanjutkan dengan pemantapan pada siklus II. Hasil belajar siswa pada siklus II juga telah memenuhi target yang telah ditentukan sehingga penelitian ini cukup dan dihentikan sampai siklus II saja. Peningkatan hasil belajar siswa kelas XI AK 3 SMK Negeri 1 Jember pada siklus I dan siklus II juga dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 1. Peningkatan Hasil Belajar Siswa Kelas XI AK 3 SMK Negeri 1 Jember dari Siklus I ke Siklus II

Pembahasan

Hasil penelitian yang dilakukan membuktikan bahwa penggunaan media *Edmodo* dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa kelas XI AK 3 SMK Negeri 1 Jember semester genap tahun ajaran 2018/2019 pada mata pelajaran akuntansi kompetensi dasar mencatat jurnal penyesuaian perusahaan dagang. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa mengalami peningkatan dari kategori sedang pada siklus I ke kategori tinggi pada siklus II.

Pada siklus I, motivasi belajar siswa berada pada kategori sedang dengan skor rata-rata 2,88, karena terdapat aspek kegiatan guru yang belum terlaksana secara optimal yaitu memberikan arahan tentang penggunaan media *Edmodo* dan mengarahkan siswa untuk bertanya materi yang belum dipahami melalui pesan grup kelas. Hal ini disebabkan karena guru baru mengenal tentang media *Edmodo* sehingga masih mengalami kesulitan serta adanya konsep gamifikasi yang baru untuk dipahami. Berdasarkan hasil observasi selama pelaksanaan tindakan siklus I, siswa kurang merespon stimulus yang diberikan oleh guru, terlihat dari hanya 3 orang siswa yang bertanya dan berpendapat dalam diskusi grup kelas. Selain itu, beberapa siswa juga tidak memperhatikan penjelasan dari guru dan tidak langsung mengerjakan tugas yang diberikan.

Kendala yang dihadapi pada siklus I diperbaiki pada siklus II, sehingga motivasi belajar siswa meningkat menjadi kategori tinggi dengan skor rata-rata 3,70. Aspek kegiatan guru secara keseluruhan telah dilaksanakan dengan baik dan optimal, hal ini karena guru lebih terampil dan terbiasa dengan penggunaan media *Edmodo* dalam proses pembelajaran. Guru juga memberikan pengarahan kepada siswa saat mengumpulkan tugas studi kasus dan diskusi tanya jawab berkaitan tentang materi dilakukan secara langsung di dalam kelas.

Peningkatan motivasi belajar siswa dapat dilihat pada saat proses pembelajaran dengan menggunakan media *Edmodo*. Berdasarkan hasil observasi selama pelaksanaan tindakan siklus II, siswa kelas XI AK 3 terlihat memperhatikan penjelasan guru, aktif bertanya dalam diskusi grup kelas, semangat untuk mengerjakan tugas-tugas belajarnya, tekun dalam mengerjakan tugas dan mengumpulkan tugas tepat waktu. Hal tersebut didukung dengan teori Rismayanti (2013:3) bahwa media *Edmodo* memiliki tampilan menarik dengan elemen sosial menyerupai *facebook* yang memudahkan siswa dalam berkolaborasi, belajar mandiri, berinteraksi antar guru dan siswa sehingga mendorong perasaan senang serta semangat belajar siswa. Selain itu, media *Edmodo* yang disajikan dengan konsep gamifikasi dalam penugasannya dapat mendorong perasaan senang dan keterlibatan siswa (*engagement*) selama proses pembelajaran (Jusuf, 2016:2).

Selain motivasi belajar, hasil belajar siswa kelas XI AK 3 juga mengalami peningkatan. Pada siklus I, nilai rata-rata siswa sebesar 82,22 dengan ketuntasan klasikal 82,35% menjadi nilai rata-rata sebesar 88,12 dengan ketuntasan klasikal 91,18% pada siklus II. Presentase tersebut telah memenuhi target yang ditentukan atau telah mencapai nilai kriteria ketuntasan minimal (KKM) yaitu sebesar ≥ 75 dengan ketuntasan klasikal yaitu $\geq 75\%$.

Peningkatan hasil belajar siswa dengan menggunakan media *Edmodo* dalam proses pembelajaran dari siklus I ke siklus II dikarenakan materi disajikan menggunakan media *Edmodo* dengan penerapan gamifikasi dalam penugasannya sehingga siswa lebih termotivasi dan semangat untuk melakukan kegiatan belajar. Hal tersebut didukung dengan teori Sanaky (2013:211) bahwa penggunaan media *Edmodo* sebagai media berbasis *E-learning* dapat mendorong siswa untuk menggali pengetahuannya sendiri atau meningkatkan kemampuan kognitifnya melalui tugas mandiri maupun diskusi grup kelas yang diberikan. Seperti yang diungkapkan oleh guru akuntansi bahwa:

“Penggunaan media *Edmodo* ini memudahkan saya dalam proses pembelajaran. saya lihat siswa lebih termotivasi dalam belajar dan lebih memahami materi yang diajarkan dibandingkan sebelum menggunakan media *Edmodo*. Selain itu, siswa juga terlihat senang dan bersemangat dalam proses pembelajaran karena adanya penerapan gamifikasi dalam tugas-tugas yang diberikan.” (MH, 35 tahun)

Siswa juga mengakui bahwa penggunaan media *Edmodo* dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar mereka. Hal ini diketahui dari pernyataan salah satu siswa yang mengatakan bahwa:

“... saya senang dengan adanya penggunaan media *Edmodo*, materi yang diajarkan lebih mudah dipahami karena ada video pembelajaran yang bisa di *download*. Tampilannya menarik karena mirip *facebook*. Tugas-tugas yang diberikan juga berbentuk permainan jadi lebih semangat untuk mengerjakan.” (LI, 17 tahun)

Berdasarkan hasil penelitian, wawancara dengan guru dan siswa serta dukungan teori dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *Edmodo* dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa kelas XI AK 3 SMK Negeri 1 Jember semester genap tahun ajaran 2018/2019 pada mata pelajaran akuntansi kompetensi dasar mencatat jurnal penyesuaian perusahaan dagang.

PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *Edmodo* dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa kelas XI AK 3 SMK Negeri 1 Jember semester genap tahun ajaran 2018/2019 pada mata pelajaran akuntansi kompetensi dasar mencatat jurnal penyesuaian perusahaan dagang. Motivasi belajar siswa meningkat dari kategori sedang ke kategori tinggi dengan skor rata-rata masing-masing 2,88 dan 3,70 pada siklus I dan siklus II. Hasil belajar siswa juga menunjukkan peningkatan. Pada siklus I, nilai rata-rata siswa sebesar 82,22 dengan ketuntasan klasikal 82,35% meningkat pada siklus II menjadi nilai rata-rata siswa sebesar 88,12 dengan ketuntasan klasikal 91,18%.

Berdasarkan hasil penelitian ini, maka peneliti dapat memberikan saran yaitu sebaiknya penggunaan media *Edmodo* dapat digunakan sebagai *alternative* media pembelajaran yang menarik bagi guru dengan adanya penerapan konsep gamifikasi dalam penugasannya agar dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa, seperti yang telah dilakukan tindakan perbaikan dalam penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Darmawan, D. 2014. *Pengembangan E-Learning Teori dan Desain*. Bandung. PT Remaja Rosdakarya.
- Jusuf, H. 2016. Penggunaan Gamifikasi dalam Proses Pembelajaran. *Jurnal TICOM Vol. 5 No. 1 September*.
- Rismayanti, A. 2013. *Materi Simulasi Digital: Where Learning Happens*, South Asian Ministers of Education Organization Regional Open Learning.
- Sanaky, H. 2013. *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*. Yogyakarta: Kaukaba Dipantara.

Subiyantoro, E. dkk. 2013. *Simulasi Digital Jilid I*. Jakarta: Dirjen Peningkatan Mutu Pendidik dan Tenaga Kependidikan.

Sudjana, N. 2017. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Supardi. 2015. *Penilaian Autentik*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.