

## **PENGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN EDMODO UNTUK MENINGKATKAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS X PEMASARAN DI SMK NEGERI 1 JEMBER TAHUN AJARAN 2016/2017**

Santhy Rahmawati Putri<sup>1</sup>, Sri Wahyuni<sup>1</sup>, Pudjo Suharso<sup>1</sup>

<sup>1</sup>Program Studi Pendidikan Ekonomi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Jember

### **Abstract**

Learning is the process of delivering information from teachers to students. One of the elements contained in the learning process is the media. Learning media is needed by the teacher to support all learning activities. Along with the development of information technology, there are many created Internet-based learning media one of them is Edmodo. Edmodo required by students to be active in teaching and learning activities both in the classroom and outside the classroom. SMK Negeri 1 Jember is one of many schools that have been familiar with internet based learning but have not used Edmodo media yet. This study aims to improve the activity and learning outcomes of students of X Marketing class in SMK Negeri 1 Jember in Marketing Business Management subjects through Edmodo learning media. This study is a classroom action research. The research was conducted at SMK Negeri 1 Jember academic year 2016/2017 with research subject of class X of PM 3 amounted to 39 students and object of research on Marketing Business Management subject. Data collection using observation method, interview, test and documentation. This research was conducted by using 2 cycles consisting of planning, giving action, observation and reflection. Data analysis techniques used in this study is the data analysis of learning activities through observation and analysis of learning results through the test. The results showed that the increase of learning activity from the initial condition of 44% to 60,7% in cycle 1 and increased to 92,5% in cycle 2. Improved learning outcomes can also be seen from the average score of students is 66,7 on the initial conditions increased to 72,37 in cycle 1 and 80,10 in cycle 2. The conclusion that the use of Edmodo learning media was able to increase the activity and learning outcomes of students of class X of PM 3 on the subjects of Marketing Management.

*Keywords: Learning Media, Edmodo, Learning Activity, Learning Results*

---

### **PENDAHULUAN**

Pembelajaran merupakan proses penyampaian informasi pengetahuan dari guru kepada siswa. Ciri-ciri pembelajaran pada dasarnya merupakan tanda-tanda upaya guru mengatur unsur-unsur dinamis dalam pembelajaran, sehingga dapat mengaktifkan siswa dalam kegiatan belajar mengajar agar terjadi proses belajar dan tujuan pembelajaran dapat tercapai. Kegiatan belajar mengajar merupakan suatu kondisi yang sengaja diciptakan dimana dalam kegiatan tersebut terjadi interaksi antara pendidik dan peserta didik guna mewujudkan tujuan pembelajaran itu sendiri.

Kegiatan pembelajaran yang dilakukan pada sekolah menengah kejuruan pada umumnya lebih mengarah kepada pengembangan kompetensi dan keterampilan. Sesuai dengan tujuan SMK adalah sebagai salah satu institusi yang menyiapkan tenaga kerja, dituntut mampu menghasilkan lulusan sebagaimana yang diharapkan oleh dunia kerja. Dengan demikian proses pembelajaran yang dilakukan oleh siswa SMK lebih cenderung secara praktikal, sehingga secara teori pengetahuan mereka lebih sedikit daripada pengalaman mereka ketika praktik.

Saat ini proses pembelajaran tatap muka masih sering digunakan. SMK Negeri 1 Jember juga merupakan salah satu sekolah yang menerapkan pembelajaran tatap muka dengan menggunakan media *powerpoint*. Penggunaan media *powerpoint* oleh guru masih belum cukup untuk menunjang kegiatan pembelajaran peserta didik. Berdasarkan observasi awal pada kelas X jurusan Pemasaran, aktivitas belajar kelas X PM3 termasuk dalam kategori rendah

dibandingkan dengan kelas X PM1 dan X PM2. Aktivitas belajar pada kelas X PM3 hanya mencapai skor 40%. Selain itu hasil belajar pada kelas X PM3 juga masih tergolong rendah, yakni rata-rata nilai ulangan harian masih di bawah KKM yaitu 66,7.

Media merupakan salah satu unsur yang dapat menunjang proses pembelajaran. Menurut Gerlach (dalam Sandjaya, 2012 : 59) secara umum media (pembelajaran) itu meliputi orang, bahan, peralatan, atau kegiatan yang menciptakan kondisi yang memungkinkan siswa memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Jadi dalam pengertian ini media pembelajaran bukan hanya alat perantara, tetapi meliputi orang atau manusia sebagai sumber belajar atau juga berupa kegiatan semacam diskusi, simulasi, dan sebagainya yang dikondisikan untuk menambah pengetahuan dan wawasan, mengubah sikap peserta didik, serta untuk menambah keterampilan. Salah satu prinsip penggunaan media pembelajaran yang harus diperhatikan oleh guru menurut Sandjaya (2012 : 75) bahwa media digunakan dan diarahkan untuk mempermudah siswa belajar dalam upaya memahami materi pelajaran.

Seiring dengan perkembangan Teknologi Informasi (TI), banyak diciptakan media yang dapat digunakan untuk menunjang kegiatan pembelajaran. Media pembelajaran berbasis internet atau *E-Learning* saat ini banyak digunakan untuk kegiatan belajar mengajar. Salah satu media yang dapat digunakan untuk menunjang kegiatan dalam pembelajaran yaitu *Edmodo*. Menurut Gatot (2013 : 3) *Edmodo* adalah *platform* media sosial yang sering digambarkan seperti *Facebook* untuk sekolah dan dapat berfungsi lebih banyak lagi sesuai kebutuhan. *Edmodo* merupakan media yang menarik bagi guru dan peserta didik dengan elemen sosial yang menyerupai *Facebook*. Seorang guru dapat dengan mudah mengelola sebuah sistem yang menyediakan fitur terbaik dan praktis, sehingga guru selalu terhubung dengan peserta didik dan mengatur aktivitas peserta didik dengan mudah. Kegiatan pembelajaran yang dapat digunakan sesuai dengan fitur yang tersedia pada media *Edmodo* yakni *contet sharing* atau berbagi materi pelajaran, penugasan, kuis, polling serta memungkinkan adanya kegiatan diskusi pada fitur komentar.

Menurut Martinis Yamin (2007 : 75) proses pembelajaran yang dilakukan di dalam kelas merupakan aktivitas mentransformasikan pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Aktivitas merupakan prinsip atau asas yang sangat penting dalam interaksi belajar mengajar (Sardiman, 2006 : 96). Pembelajaran akan menghasilkan suatu perubahan dan peningkatan kemampuan pengetahuan serta keterampilan pada diri peserta didik. Aktivitas belajar memiliki beberapa jenis dan indikator dimana pada penelitian ini dipilih 6 indikator berdasarkan penggunaan media *Edmodo*. Indikator-indikator yang akan digunakan yaitu, (1) mengunduh bahan ajar, (2) merumuskan pertanyaan, (3) mengunggah hasil pekerjaan ke dalam *Edmodo*, (4) memberikan tanggapan pada fitur polling, (5) mengerjakan soal yang diberikan guru, dan (6) mengumpulkan tugas tepat pada waktunya.

Menurut Hamalik (2007: 30) hasil belajar adalah sebagai terjadinya perubahan tingkah laku pada diri seseorang yang dapat diamati dan diukur dalam bentuk pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Perubahan tersebut dapat diartikan sebagai terjadinya peningkatan dan pengembangan yang lebih baik dari sebelumnya dan yang tidak tahu menjadi tahu. Benyamin Bloom (dalam Sudjana, 2016: 22) membagi hasil belajar ke dalam 3 (tiga) ranah yaitu, Ranah Kognitif, Ranah Afektif, dan Ranah Psikomotorik.

Berdasarkan latar belakang di atas maka permasalahan dalam penelitian ini adalah bagaimana meningkatkan aktivitas dan hasil belajar pada mata pelajaran Pengelolaan Usaha Pemasaran siswa kelas X PM3 di SMK Negeri 1 Jember tahun ajaran 2016/2017. Berdasarkan rumusan masalah tersebut maka tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar pada mata pelajaran Pengelolaan Usaha Pemasaran di SMK Negeri 1 Jember melalui media pembelajaran *Edmodo*.

## METODE PENELITIAN

Penelitian yang dilakukan ini merupakan jenis penelitian tindakan. Metode penentuan lokasi atau tempat penelitian menggunakan metode *purposive area* yaitu di SMK Negeri 1 Jember. Penentuan subjek dan objek penelitian juga menggunakan metode *purposive* yaitu subjek penelitian pada kelas X PM3 dan objek penelitian pada mata pelajaran Pengelolaan Usaha Pemasaran. Metode pengumpulan data yang digunakan terdiri dari observasi, wawancara, tes dan dokumentasi. Pengumpulan data pada penelitian ini dilaksanakan dengan 2 siklus. Siklus 1 terdiri dari 2 kali pertemuan. Pertemuan pertama digunakan untuk observasi aktivitas belajar siswa, sedangkan pertemuan kedua digunakan untuk pengumpulan data hasil belajar melalui tes. Teknik pengolahan data atau teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan teknik analisis data hasil aktivitas belajar melalui observasi dan teknik analisis data hasil belajar menggunakan tes.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil Penelitian

Pada kondisi awal aktivitas dan hasil belajar kelas X PM 3 rendah, siswa dalam mengikuti pembelajaran di kelas masih kurang aktif. Siswa belum berani mengajukan pertanyaan, mengemukakan pendapat dan berlatih soal-soal. Hal tersebut dijadikan tolok ukur untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa sehingga didapatkan proses dan hasil pembelajaran yang lebih baik. Berikut ini merupakan tabel aktivitas dan hasil belajar siswa kelas X jurusan Pemasaran pada Observasi awal:

Tabel Aktivitas Belajar Siswa Pada Observasi Awal

No.	Kelas	Jumlah Siswa	Persentase Aktivitas Belajar	Kriteria
1	X PM1	40	77%	Aktif
2	X PM2	39	65%	Aktif
3	X PM3	39	44%	Kurang Aktif

Tabel Hasil Belajar Siswa Pada Observasi Awal

No.	Kelas	Rata-rata Nilai
1.	X PM 1	74,9
2.	X PM 2	74,6
3.	X PM 3	66,7

Berdasarkan tabel diatas, skor aktivitas tertinggi pada kelas X PM 1 dan skor terendah pada kelas X PM 3. Hasil belajar pada observasi awal, menunjukkan bahwa nilai rata-rata

tertinggi pada kelas X PM 1 dengan nilai 74,9 dan terendah pada kelas X PM 3 dengan nilai rata-rata 66,7. Hasil observasi awal tersebut menunjukkan bahwa aktivitas dan hasil belajar terendah terjadi pada kelas X PM 3. Sesuai dengan hasil observasi awal dan rekomendasi dari guru, maka perlu adanya peningkatan kualitas pembelajaran pada kelas X PM 3.

Pelaksanaan penelitian pada siklus 1 dan siklus 2 dilakukan pada jam mata pelajaran Pengelolaan Usaha Pemasaran dengan menggunakan media pembelajaran *Edmodo*. Kegiatan yang diteliti untuk mengukur aktivitas belajar siswa adalah mengunduh bahan ajar, merumuskan pertanyaan, mengunggah hasil pekerjaan ke dalam *Edmodo*, memberikan tanggapan pada fitur polling, mengumpulkan tugas tepat pada waktunya, dan mengerjakan soal-soal dalam *Edmodo*. Hasil observasi aktivitas belajar pada siklus 1 dan 2 menunjukkan adanya peningkatan sebesar 60,7% dan 92,5%. Hal tersebut dapat ditunjukkan dengan data pada tabel berikut ini:

Tabel Data Hasil Observasi Aktivitas Belajar Siklus 1 dan Siklus 2

No.	Indikator	Sebelum Tindakan	Siklus 1	Siklus 2
1.	Mengunduh bahan ajar	52%	77,8%	97,4%
2.	Merumuskan pertanyaan	37%	40,2%	84,6%
3.	Mengunggah hasil pekerjaan ke dalam <i>Edmodo</i>	54%	72,6%	94,0%
4.	Memberikan tanggapan pada fitur polling	44%	58,1%	93,2%
5.	Mengumpulkan tugas tepat pada waktunya	37%	51,3%	88,0%
6.	Mengerjakan soal-soal melalui <i>Edmodo</i>	43%	64,1%	97,4%
Rata-rata Aktivitas Belajar Siswa		44%	60,7%	92,5%

Berdasarkan data pada tabel diatas, maka aktivitas belajar siswa menunjukkan adanya peningkatan dari skor pada kondisi awal sebelum adanya tindakan. Skor pada kondisi awal sebesar 44% dengan kategori kurang aktif, menjadi 92,5% pada siklus 2 dengan kategori sangat aktif.

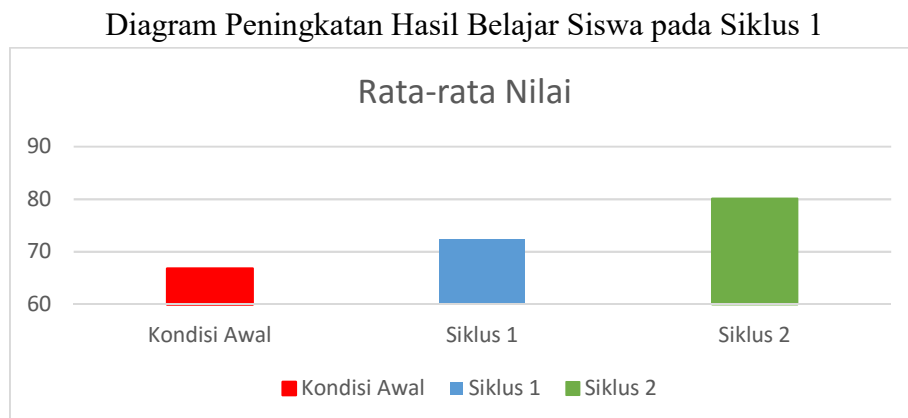
Hasil belajar pada siklus 1 dan siklus 2 juga menunjukkan adanya peningkatan dari sebelumnya. Berdasarkan evaluasi pembelajaran yang dilakukan pada pertemuan kedua diperoleh hasil belajar dengan rata-rata nilai sebesar 72,37 pada siklus 1 dan 80,10 pada siklus 2. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan dari kondisi awal rata-rata nilai kelas X PM 3 sebesar 66,79. Berikut ini tabel hasil nilai rata-rata siswa kelas X PM 3 pada siklus 1 :

Tabel Hasil Belajar Siswa pada Siklus 1 dan Siklus 2

Uraian	Nilai Rata-rata
Kondisi Awal	66,7
Siklus 1	72,37
Siklus 2	80,10

(Sumber : Data primer diolah)

Berdasarkan data diatas maka dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan dari kondisi awal nilai rata-rata sebesar 66,7 menjadi 72,37 pada siklus 1 dan 80,10 pada siklus 2. Peningkatan dari kondisi awal ke siklus 1 dapat ditunjukkan dengan diagram berikut :



## Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media *Edmodo* dengan efektif meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pengelolaan Usaha Pemasaran siswa kelas X PM 3 di SMK Negeri 1 Jember. Aktivitas belajar siswa berupa aktivitas mengunduh bahan ajar, merumuskan pertanyaan, mengunggah hasil pekerjaan, memberikan tanggapan, mengumpulkan tugas tepat pada waktunya dan mengerjakan soal-soal meningkat dari kategori kurang aktif menjadi sangat aktif. Hasil belajar siswa juga membuktikan bahwa siswa kelas X PM 3 dapat mencapai ketuntasan kelas yaitu rata-rata nilai sebesar 80,10 mampu mencapai KKM sekolah yaitu 70. Hal ini membuktikan bahwa hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini terbukti.

## KESIMPULAN DAN SARAN

### Kesimpulan

Berdasarkan penelitian dan analisis data yang dilakukan dapat diketahui bahwa penelitian tindakan kelas tentang penggunaan media pembelajaran *Edmodo* pada siswa kelas X Pemasaran di SMK Negeri 1 Jember dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar. Skor aktivitas belajar siswa sebelum adanya tindakan menggunakan media *Edmodo* sebesar 44%, sedangkan skor aktivitas belajar siswa pada siklus 1 sebesar 60,7% dan skor pada siklus 2 sebesar 92,5% yang masuk ke dalam kategori sangat aktif.

Penggunaan media pembelajaran *Edmodo* juga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hasil belajar siswa sebelum adanya tindakan menggunakan media *Edmodo* memiliki rata-rata nilai sebesar 66,79, pada siklus 1 rata-rata nilai sebesar 72,37, dan pada siklus 2 rata-rata nilai sebesar 80,10. Hasil belajar siswa kelas X PM3 di SMK Negeri 1 Jember mengalami peningkatan setelah penggunaan media pembelajaran *Edmodo*.

### Saran

Berdasarkan hasil dan pembahasan, maka saran yang dapat peneliti berikan adalah (1) Bagi guru, hendaknya terus meningkatkan kemampuan penggunaan media *Edmodo* serta terus memberikan variasi pembelajaran yang diterapkan di kelas, (2) Bagi sekolah, lebih meningkatkan fasilitas sekolah terutama media pembelajaran internet untuk menunjang proses pembelajaran di sekolah serta lebih meningkatkan perhatian terhadap aktivitas siswa dalam belajar karena dapat mempengaruhi hasil belajar siswa.

### DAFTAR BACAAN

- Hamalik, Oemar. 2007. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Priowijanto, Gatot. 2013. *Materi Simulasi Digital*. Jakarta: Seamolec.
- Sandjaya, Wina. 2012. *Media Komunikasi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Sardiman, A.M. 2006. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Raja 5rafindo Persada.
- Yamin, Martinis. 2007. *Strategi pembelajaran berbasis kompetensi*. Jakarta: GP Press.