

PENGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN *EDMODO* UNTUK MENGETAHUI MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS XI AKUNTANSI

USE OF EDMODO LEARNING MEDIA TO FIND OUT THE MOTIVATION OF LEARNING STUDENTS CLASS XI ACCOUNTING

Iva Syifaal Qomariyah¹, Yuni Katminingsih¹, Darsono¹

¹Universitas Nusantara PGRI Kediri

E-mail: ivasyifa99@gmail.com, yunikatminingsih@unpkediri.ac.id, rajen.sono@gmail.com

ABSTRAK

Pembelajaran merupakan suatu proses penyampaian informasi dari guru ke siswa. Salah satu unsur yang terkandung dalam proses pembelajaran adalah mediana. Media pembelajaran sangat dibutuhkan oleh seorang guru untuk menunjang kegiatan pembelajaran. Seiring dengan perkembangan teknologi informasi, banyak media pembelajaran yang diciptakan berbasis internet salah satunya adalah Edmodo. SMK PGRI 3 Kediri merupakan salah satu sekolah yang tidak asing lagi dengan media pembelajaran berbasis internet namun belum pernah menggunakan media pembelajaran Edmodo. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui motivasi belajar siswa khususnya mata pelajaran matematika pada materi Baris dan Deret. Pendekatan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan teknik penelitian deskriptif. Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah desain Eksperimental dengan metode Studi Kasus. Penelitian ini dilaksanakan di SMK PGRI 3 Kediri. Subjek yang digunakan dalam penelitian ini adalah kelas XI Akuntansi yang berjumlah 23 siswa. Untuk memperoleh data penulis melaksanakan pembelajaran dengan menerapkan media pembelajaran *Edmodo* dan membagikan angket atau kuesioner kepada siswa. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa rata-rata dari motivasi belajar siswa sebesar 81,43 % dengan masuk kriteria baik. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran Edmodo terhadap motivasi belajar siswa adalah baik.

Kata kunci: Pembelajaran, Edmodo, Motivasi belajar

ABSTRACT

Learning is a process of delivering information from teacher to student. One of the elements contained in the learning process is the media. Learning media is needed by a teacher to support learning activities. Along with the development of information technology, many internet-based learning media have been created, one of which is Edmodo. SMK PGRI 3 Kediri is one of the schools that is familiar with internet-based learning media but has never used Edmodo learning media. This study aims to determine students' learning motivation, especially mathematics in Row and Series material. The approach in this research is quantitative research with descriptive research techniques. The design used in this study is an experimental design with the case study method. This research was conducted at SMK PGRI 3 Kediri. The subjects used in this study were class XI Accounting, totaling 23 students. To obtain data, the authors carry out learning by applying Edmodo learning media and distributing questionnaires or questionnaires to students. The results of this study indicate that the average of students' learning motivation is 81,43 % with good criteria. So it can be concluded that the use of Edmodo learning media on students' learning motivation is good.

Keywords: Learning Media, Edmodo, Learning Motivation

PENDAHULUAN

Seiring dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi banyak membawa perubahan dalam berbagai bidang kehidupan manusia, terutama dalam bidang pendidikan. Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Kenyataan dalam pendidikan sekarang ini masih banyak siswa yang kurang aktif selama proses pembelajaran berlangsung. Sehingga hal ini menyebabkan proses pembelajaran hanya berpusat pada guru semata. Pembelajaran yang seperti itu dapat menyebabkan kurangnya pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan, sehingga siswa juga mengalami kesulitan untuk mengembangkan dirinya yang berkaitan langsung dengan mata pelajaran yang diajarkan. Apalagi dalam kondisi yang sekarang ini, sejak awal tahun 2020 negara Indonesia terdampak pandemi dikarenakan adanya virus corona atau yang biasa dikenal dengan virus *Covid-19* yang bermula muncul di negara China. Dengan adanya situasi ini pemerintah menerapkan *lockdown* selama waktu yang sudah ditetapkan oleh pemerintah guna menghentikan rantai penyebaran virus *covid-19*.

Berdasarkan kondisi yang sekarang ini peran teknologi informasi dan komunikasi semakin besar dan nyata. Pada kenyataannya, penggunaan teknologi sudah banyak disandingkan dalam bidang pendidikan, misalnya dalam matematika. Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang wajib dipelajari di semua tingkatan sekolah bahkan sampai perguruan tinggi. Hal ini dikarenakan matematika yang mendasari perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi modern yang terjadi di dunia.

Berdasarkan hasil observasi pada saat kegiatan magang 1 di SMK PGRI 3 Kediri pada bulan Januari 2020 menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa masih rendah terutama pada mata pelajaran matematika. Selama proses pembelajaran tidak sedikit siswa yang tidak memperhatikan guru, mengeluh ketika diberikan tugas dan rendahnya rasa senang serta respon siswa pada stimulus yang diberikan guru.

Hal ini disebabkan karena kurangnya kemampuan guru dalam memanfaatkan media pembelajaran yang ada. Oleh karena itu, dalam penyampaian mata pelajaran matematika haruslah lebih menyenangkan serta lebih menarik, sehingga dapat memudahkan siswa untuk memahami materi yang disampaikan dan siswa tidak merasa bosan. Dengan kegiatan proses pembelajaran yang menyenangkan maupun lebih menarik hal tersebut dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa.

Motivasi belajar siswa memiliki peran penting pada saat proses pembelajaran, karena motivasi merupakan salah satu dorongan psikologis dari dalam diri siswa untuk melakukan kegiatan belajar. Motivasi merupakan salah satu energi yang mendorong siswa untuk bersungguh-sungguh dalam belajar (Saputra & Ismet, 2018). Motivasi belajar merupakan keseluruhan daya penggerak yang ada dalam diri siswa yang dapat mengakibatkan kegiatan belajar, serta menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar dan memberikan arah pada kegiatan belajar, sehingga tujuan yang diinginkan dapat tercapai (Sardiman, 2018). Menurut (Sudjana, 2017) motivasi belajar dapat ditunjukkan melalui minat dan perhatian siswa, semangat siswa dan tanggung jawab siswa untuk mengerjakan tugas, reaksi yang diperlihatkan siswa terhadap stimulus yang diberikan guru, serta perasaan senang dan puas pada saat mengerjakan tugas yang diberikan guru. Berdasarkan beberapa uraian sebelumnya dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar adalah suatu penggerak atau suatu dorongan yang ada dalam diri siswa untuk melakukan kegiatan belajar secara sungguh-sungguh sehingga dapat mencapai suatu tujuan yang diinginkan.

Media pembelajaran selain penting untuk menumbuhkan motivasi belajar juga merupakan salah satu unsur yang dapat menunjang kegiatan proses pembelajaran. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang berbentuk fisik maupun teknis yang dapat membantu guru untuk memudahkan penyampaian materi dalam proses pembelajaran sehingga dapat tercapai tujuan pembelajaran yang direncanakan. (Adam et al., 2015). Sedangkan menurut (Miftah, 2013) secara singkat media pembelajaran dapat diartikan sebagai alat atau bahan yang dapat digunakan sebagai perantara komunikasi dalam kegiatan belajar. Menurut (Sanjaya, 2012) media adalah salah satu penghubung dari sumber informasi kepada penerima informasi, misalnya seperti video, televisi, komputer dan lain sebagainya. Sehingga dapat disimpulkan dari beberapa uraian tersebut bahwa media pembelajaran adalah suatu alat atau

bahan yang dapat membantu guru selama proses pembelajaran untuk menyampaikan materi sehingga dapat tercapai tujuan pembelajaran yang diinginkan.

Seiring dengan perkembangan teknologi informasi, banyak media pembelajaran yang diciptakan berbasis internet untuk menunjang kegiatan pembelajaran salah satunya adalah *Edmodo*. *Edmodo* adalah media yang menarik menurut siswa maupun guru dengan elemen sosial yang menyerupai *Facebook*. *Edmodo* juga menyediakan cara yang aman dan mudah untuk terhubung dan berkolaborasi antara siswa dan guru untuk berbagi konten pendidikan, mengelola proyek, tugas dan menangani pemberitahuan setiap aktivitas (Efendi, 2017). *Edmodo* adalah platform media sosial yang sering digambarkan seperti *Facebook* untuk sekolah dan memiliki banyak fungsi sesuai kebutuhan (Gatot, 2013). Dalam penelitiannya, (Basori, 2013) menyebutkan bahwa *edmodo* adalah aplikasi yang serupa dengan *facebook* tetapi memiliki nilai pendidikan yang tinggi, sehingga menarik bagi siswa maupun guru. Menurut (Ainiyah, 2015) *edmodo* dapat digunakan dalam semua mata pelajaran kecuali mata pelajaran yang membutuhkan pengamatan secara langsung. Sehingga dapat disimpulkan bahwa *Edmodo* adalah aplikasi yang menyerupai *facebook* yang memiliki nilai edukasi yang tinggi sehingga dapat digunakan sesuai dengan kebutuhan.

Berdasarkan latar belakang di atas maka permasalahan dalam penelitian ini adalah bagaimana penggunaan media pembelajaran *Edmodo* untuk mengetahui motivasi belajar siswa pada materi Baris dan Deret kelas XI Akuntansi SMK PGRI 3 Kediri tahun ajaran 2020/2021. Berdasarkan rumusan masalah tersebut maka tujuan dalam penelitian adalah penggunaan media pembelajaran *Edmodo* untuk mengetahui motivasi belajar siswa khususnya pada materi baris dan deret kelas XI Akuntansi SMK PGRI 3 Kediri.

METODE

Pendekatan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan teknik penelitian deskriptif karena dalam penelitian ini pengolahan datanya dalam bentuk angka yang dalam perhitungannya akan menggunakan perhitungan statistik. Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah desain eksperimen dengan metode Studi Kasus yang pada umumnya menggunakan

metode survei dengan menggunakan angket atau kuesioner untuk pengambilan data penelitian.

Materi yang digunakan dalam penelitian ini adalah baris dan deret kelas XI SMK. Prosedur penelitian yang dilakukan melalui beberapa tahapan yaitu: 1) tahap persiapan, dengan membuat rencana pembelajaran materi baris dan deret; 2) tahap meminta izin kepada kepala sekolah; 3) tahap pengumpulan data, dengan melakukan pemberian perlakuan; 4) tahap pengolahan data dan analisis data; 5) tahap pemberian kesimpulan. Penelitian dilakukan di SMK PGRI 3 Kediri pada kelas XI Bisnis Daring semester ganjil tahun pembelajaran 2020/2021. Waktu penelitian ini dilakukan pada bulan Mei 2021.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI SMK PGRI 3 Kediri yang jumlahnya 67 siswa dan terdiri dari 4 jurusan yaitu; 1) Akuntansi keuangan dan lembaga; 2) Bisnis daring dan pemasaran; 3) Otomatisasi tata kelola dan perkantoran; 4) Multimedia. Oleh karena ada beberapa keterbatasan dan tujuan penelitian, sehingga *purposive* ditetapkan kelas XI Akuntansi sebagai sampel dalam penelitian ini dengan jumlah 23 siswa.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah angket untuk mengetahui motivasi belajar siswa terhadap strategi pembelajaran menggunakan media pembelajaran *Edmodo*. Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah data penilaian motivasi belajar siswa yang diperoleh dari hasil angket dengan jumlah pertanyaan sebanyak 20 butir soal. Dengan memperhatikan kriteria hasil penilaian menurut (Purwanto, 2010) sebagai berikut:

Tabel 1. Klasifikasi Penilaian Presentase

Presentase	Keterangan
86% - 100%	Sangat Baik
76% - 85%	Baik
60% - 75%	Cukup
55% - 59%	Kurang Baik
00% - 54%	Tidak Baik

HASIL

Hasil penelitian kuantitatif ini adalah proses pembelajaran pada materi baris dan deret dengan menggunakan media pembelajaran *Edmodo* untuk mengetahui

motivasi belajar siswa kelas XI Akuntansi SMK PGRI 3 Kediri. Proses pembelajaran dilakukan selama 2 kali pertemuan pada mata pelajaran matematika kompetensi dasar menggeneralisasikan pola bilangan dan jumlah pada barisan aritmatika dan geometri dengan menggunakan media pembelajaran *Edmodo*.

Kegiatan yang diteliti atau indikator untuk mengetahui motivasi belajar siswa adalah adanya hasrat dan keinginan berhasil, adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar, adanya penghargaan dalam belajar (Uno, 2011). Hasil analisis angket motivasi belajar siswa diperoleh sebesar 81,43 % dengan kriteria baik. Hal tersebut dapat ditunjukkan dengan data pada tabel berikut ini:

Tabel 2. Hasil Angket Motivasi Belajar Siswa

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Motivasi_Belajar	23	68	100	81,43	7,519
Valid N (listwise)	23				

Berdasarkan pada tabel di atas bahwa motivasi belajar siswa dengan menggunakan media pembelajaran *Edmodo* pada materi baris dan deret siswa kelas XI Akuntansi SMK PGRI 3 Kediri dalam kategori baik. Hal ini dapat dilihat dari perolehan presentase rata-rata sebesar 81,43 %.

Berikut ini adalah hasil uji normalitas guna untuk menentukan apakah hasilnya normal atau tidak normal.

Tabel 3. Uji Normalitas Motivasi Belajar Siswa

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		
Motivasi_Belajar		
N		23
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	81,43
	Std. Deviation	7,519
Most Extreme Differences	Absolute	,166
	Positive	,166
	Negative	-,118
Test Statistic		,166
Asymp. Sig. (2-tailed)		,102 ^c

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

c. Lilliefors Significance Correction.

Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat bahwa nilai Sig. pada kolom motivasi belajar siswa dengan menggunakan One Sample Kolmogrov-Smirnov Test adalah 0,102. Sehingga sesuai dengan kriteria uji, bahwa jika nilai Sig > 0,05 maka H_0 diterima dan H_1 ditolak, sehingga dapat disimpulkan bahwa data tersebut berdistribusi normal.

PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui motivasi belajar siswa kelas XI Akuntansi SMK PGRI 3 Kediri pada materi baris dan deret dengan menggunakan media pembelajaran *Edmodo*. Pada penelitian ini untuk mengetahui motivasi belajar siswa dilakukan dengan pemberian angket sesudah proses pembelajaran berlangsung. Motivasi belajar siswa sangat berpengaruh terhadap proses belajar, jika sebelumnya pembelajaran hanya berpusat pada guru namun dengan penggunaan media pembelajaran *Edmodo* siswa lebih menunjukkan kemauan siswa untuk belajar.

Hasil penelitian yang dilakukan membuktikan bahwa penggunaan media pembelajaran *Edmodo* untuk mengetahui motivasi belajar siswa khususnya pada mata pelajaran matematika dengan materi baris dan deret dalam kategori baik. Hal ini dapat dilihat berdasarkan hasil angket motivasi belajar siswa diperoleh presentase rata-rata sebesar 81,43 %.

Berdasarkan hasil penelitian (Yunita, 2016) mengatakan bahwa penggunaan *edmodo* dalam pembelajaran dan keaktifan siswa harus ditekankan, sehingga dapat menumbuhkan semangat belajar yang tinggi serta akhirnya hasil belajar pun juga ikut meningkat. Sedangkan menurut (Rosyidah, Kartini, & Kantun, 2018) bahwa dengan penggunaan media *edmodo* menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa dapat meningkat dari kategori sedang ke kategori tinggi. Persamaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya menunjukkan hasil yang baik terhadap penggunaan media pembelajaran *edmodo* selama proses pembelajaran dilihat dari motivasi belajar siswa.

Penelitian ini bisa memberikan solusi kepada guru dalam kegiatan proses pembelajaran. Guru yang terganggu dalam kegiatan proses pembelajaran seperti kondisi yang tidak memungkinkan untuk melakukan kegiatan proses pembelajaran tatap muka, sehingga dengan menggunakan media pembelajaran *edmodo* dapat membantu proses pembelajaran antara guru dan siswa diluar sekolah. Berdasarkan solusi dari penelitian sebelumnya (Krishnamuty, 2015) bahwa *edmodo* menjadi salah satu kelebihan dan solusi bagi peneliti maupun guru yang seringkali terkendala dengan kegiatan pembelajarannya karena adanya agenda yang mendadak.

Kendala yang dihadapi dalam penelitian ini adalah peneliti belum bisa menghubungkan orang tua untuk bergabung dalam kelas virtual di *edmodo* karena tidak memungkinkan orang tua secara cepat bergabung dengan kelas virtual di *edmodo* dan tidak semua orang tua memiliki media elektronik misalnya *gedget*. Selain itu, terdapat keluhan dari siswa yaitu terkadang mengalami jaringan internetnya susah untuk mengakses *edmodo*. Hal tersebut memiliki persamaan dengan penelitian sebelumnya (Krishnamuty, 2015) yaitu kendala yang sering dikeluhkan siswa adalah sinyal internet yang tidak stabil, namun ada hal baiknya bahwa kendala ini tidak sering terjadi sehingga siswa masih dapat mengakses dan mengerjakan soal maupun mengunduh materi yang diunggah peneliti. Kelemahan yang dialami pada saat proses pembelajaran berlangsung yaitu adanya kecurangan yang dilakukan siswa misalnya mencontek jawaban siswa lain, selain itu terkadang masih banyak siswa yang mengumpulkan tugas melewati batas waktu yang sudah ditentukan sebelumnya. Hal tersebut, dapat dijadikan perbaikan dalam penelitian berikutnya dalam penggunaan media pembelajaran *edmodo*. Dalam penggunaan media pembelajaran *edmodo* guru mampu mengontrol siswa sehingga dapat melihat siswa yang aktif maupun yang tidak aktif selama kegiatan proses pembelajaran berlangsung.

KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian dan hasil analisis data yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa dengan penggunaan *edmodo* untuk mengetahui motivasi belajar siswa kelas XI Akuntansi SMK PGRI 3 Kediri pada pelajaran matematika khususnya materi Baris dan Deret masuk dalam kategori baik. Media pembelajaran

edmodo layak digunakan sebagai proses kegiatan pembelajaran di sekolah SMK PGRI 3 Kediri.

REFERENSI

- Adam, S., Kom, S., Msi, M., Syastra, M. T., Kom, S., & Si, M. (2015). *Steffi Adam, S.Kom., M.MSI. Dan Muhammad Taufik Syastra S.Kom., M.SI. 2015. 3(2), 78–90.*
- Ainiyah, Z. (2015). Penggunaan Edmodo Sebagai Media Pembelajaran E-Learning Pada Mata Pelajaran Otomatisasi Perkantoran Di SMKN 1 Surabaya. *Acta Universitatis Agriculturae et Silviculturae Mendelianae Brunensis, 16(2), 39–55.* <https://doi.org/10.1377/hlthaff.2013.0625>
- Basori. (2013). *PEMANFAATAN SOCIAL LEARNING NETWORK "EDMODO" DALAM MEMBANTU PERKULIAHAN TEORI BODI OTOMOTIF DI PRODI PTM JPTK FKIP UNS Basori. (0271).*
- Efendi, A. (2017). E-Learning Berbasis Schoology Dan Edmodo: Ditinjau Dari Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Smk. *Elinvo (Electronics, Informatics, and Vocational Education), 2(1), 49.* <https://doi.org/10.21831/elinvo.v2i1.16416>
- Gatot, P. (2013). *Materi Simulasi Digital.* Jakarta: Seamolec.
- Krishnamuty, N. B. (2015). *Pengaruh Metode Penugasan Melalui Kelas Virtual Edmodo Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Konsep Jaringan Tumbuhan. 151, 10–17.*
- Miftah, M. (2013). *Fungsi dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa. 95–105.*
- Purwanto, M. N. (2010). *Prinsip-Prinsip dan Teknologi Evaluasi Pengajaran.* Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Rosyidah, Kartini, T., & Kantun, S. (2018). Penggunaan Media Edmodo untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Ekonomi, 13(2), 78–84.* <https://doi.org/10.19184/jpe.v13i2.10878>
- Sanjaya, W. (2012). *Media Komunikasi Pembelajaran.* Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

Saputra, H. D., & Ismet, F. (2018). *Pengaruh Motivasi Terhadap Hasil Belajar Siswa SMK*. 18(1), 25–30.

Sardiman, A. (2018). *Interaksi dan Motivasi Belajar-Mengajar*. Depok: Rajawali Pers.

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

Uno, H. B. (2011). *Teori Motivasi dan Pengukurannya*. Jakarta: Bumi Aksara.

Yunita, L. (2016). Efektifitas Problem Based Learning Berbantuan Edmodo Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Fisika Studi Pada Suhu Dan Kalor Kelas X Teknik Kendaraan Ringan SMK Tunas Bangsa Wanareja. *Prosiding Seminar Nasional XI "Rekayasa Teknologi Industri Dan Informasi 2016 Sekolah Tinggi Teknologi Nasional Yogyakarta,"* 159–165.