

**PENGEMBANGAN PEMBELAJARAN BERBASIS EDMODO SEBAGAI SARANA UJIAN HARIAN *ONLINE* DI SMA ISLAM BATU**

***THE DEVELOPMENT OF EDMODO-BASED LEARNING AS A MEANS OF ONLINE DAILY EXAMINATIONS AT BATU ISLAM HIGH SCHOOL***

Tikeu Yuaruan Nesitaf Sari, Mohammad Mahfud Effendi, Reni Dwi Susanti

Universitas Muhammadiyah Malang

[tikeu.yuaruan@gmail.com](mailto:tikeu.yuaruan@gmail.com), [effendimahfud4@gmail.com](mailto:effendimahfud4@gmail.com), [renidwi@umm.ac.id](mailto:renidwi@umm.ac.id)

**Abstrak:** Penelitian ini bertujuan untuk melihat keterlaksanaan serta efektivitas edmodo sebagai media ujian harian *online* bagi siswa. Jenis penelitian yang dilakukan adalah penelitian deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Subjek dari penelitian ini adalah 11 siswa di sekolah SMA Islam Batu. Metode pengembangan yang digunakan pada penelitian ini yaitu metode Research and Development (R&D) dengan menggunakan model ADDIE. Instrumen yang digunakan yaitu soal tes dan angket respon siswa. Berdasarkan penelitian tersebut diperoleh hasil bahwa pembelajaran berbasis edmodo sebagai sarana ujian *online* di SMA Islam Batu dapat berjalan dengan baik, hal ini ditunjukkan dengan rata-rata nilai siswa adalah 80. Hasil kuesioner penggunaan edmodo sebagai media pembelajaran *e-learning* dapat terlaksana dengan baik dan efektif untuk dikembangkan, hal ini ditunjukkan oleh nilai rata-rata sebesar 75,23% begitu pula dengan hasil respon siswa terhadap penggunaan edmodo dengan nilai rata-rata 80,65%. Edmodo sebagai sarana ujian *online* dapat mengurangi kecurangan-kecurangan yang biasa dilakukan siswa pada saat melakukan ujian secara tertulis hal ini dikarenakan dalam edmodo terdapat fitur-fitur yang berguna untuk melatih disiplin siswa seperti batasan waktu pengerjaan.

**Kata Kunci:** edmodo, media pembelajaran, ujian harian *online*

**Abstract:** This study was designed to see the implementation and effectiveness of Edmodo as an online daily exam media for students. This type of research is a descriptive study with a qualitative approach. The subjects of this study were 11 students at Batu Islamic High School. The development method used in this study is the Research and Development (R&D) method using the ADDIE model. The instrument used in this study were test question and student response questionnaires. Based on research obtained by the results of Edmodo-based learning as an online test tool in Batu Islam High School can be implemented well and effectively to be developed, this is discussed with an average score of 80 students, this answer with an average value of 75.23% and the results of student responses to the use of Edmodo with an average value of 80.65%. Edmodo is an online test tool that can reduce the cheat done by compilation students taking this written test because at Edmodo there are features that are useful for practicing student discipline such as managing time.

**Keywords:** Edmodo, learning media, online daily exams

**Cara Sitasi:** Sari, T. Y. N., Effendi, M. M., & Susanti, R. D. (2019). Pengembangan pembelajaran berbasis edmodo sebagai sarana ujian harian *online* di SMA Islam Batu. *Math Didactic: Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(3), 318-328. <https://doi.org/10.33654/math.v5i3.761>

Submitted: October 3, 2019

Revised: March 4, 2020

Published: December 30, 2019

Available Online Since: April 7, 2020

<https://doi.org/10.33654/math.v5i3.761>

Pendidikan adalah aktivitas sadar manusia guna meningkatkan sumber daya manusia melalui transfer ilmu pengetahuan maupun pembentukan karakter untuk menyiapkan siswa menuju kedewasaan serta kematangan pribadi dalam kehidupan bangsa agar lebih maju dan sejahtera (Musanna, 2017). Mengingat pentingnya pendidikan siswa diminta untuk belajar, belajar merupakan perubahan siswa mulai dari hal yang tidak tahu menjadi tahu maupun perubahan pada tingkah lakunya (Johnson, Johnson & Holubec dalam Arfiyanti, Irawan, & Purwanto, 2017; Falahudin, 2014). Namun belajar tidak selalu harus menghafal suatu materi di tempat dan waktu yang sama akan tetapi siswa juga diminta untuk lebih memahami konsep sehingga siswa mampu menjelaskan materi tersebut secara gamblang (Kartika, 2014). Pada umumnya siswa menganggap matematika merupakan mata pelajaran yang sulit untuk dipahami dikarenakan banyak persepsi masyarakat yang berkembang jika Matematika merupakan ilmu yang sulit (Gazali, 2016). Matematika bukan ilmu yang harus dihafal akan tetapi ilmu yang harus dipahami mulai dari konsep, cara pengerjaan, sampai urutan pengerjaannya. Matematika bukan merupakan ilmu yang sulit apabila pengerjaannya terstruktur dengan baik serta menggunakan pikiran yang logis maupun rasional. Ilmu matematika memiliki peran yang sangat besar dalam kehidupan sehari – hari, maka dari itu matematika perlu untuk diajarkan pada setiap jenjang pendidikan (Lestari, 2014).

Perkembangan IPTEK pada saat ini dapat dimanfaatkan untuk semua aspek kehidupan manusia termasuk dalam aspek pendidikan khususnya matematika. Dengan adanya perkembangan IPTEK yang sangat pesat, guru dituntut untuk lebih kreatif dalam

menciptakan media pembelajaran termasuk media pembelajaran elektronik maupun media pembelajaran non elektronik. Media pembelajaran non elektronik sudah banyak digunakan oleh guru, berbeda halnya dengan media pembelajaran elektronik yang masih sangat jarang digunakan oleh guru termasuk media pembelajaran menggunakan edmodo (Hikmawan & Sarino, 2018). Edmodo merupakan salah satu dari sekian banyak teknologi informasi dan komunikasi berbentuk *website* jejaring sosial yang memiliki fitur lengkap sehingga dapat digunakan untuk mempermudah proses pembelajaran siswa dan guru dikelas maupun di luar kelas serta memudahkan siswa dan guru untuk berdiskusi kapan saja (Hourdequin, 2014).

Edmodo tidak hanya dapat digunakan sebagai ruang diskusi antara guru dan siswa saja akan tetapi guru dapat mengelola edmodo menjadi tempat untuk memberi tugas, menyimpan bahan ajar yang akan digunakan serta melakukan ujian harian (Lanusi, 2018). Ujian merupakan salah satu cara yang digunakan untuk mengukur taraf kemampuan siswa dalam menangkap materi dari proses pembelajaran yang telah berlangsung. Pada saat ini dengan berkembangnya IPTEK ujian pun mengalami perubahan dari tahun 2014 yaitu adanya ujian *online* (*Computer Based Test*). Ujian *online* merupakan salah satu cara untuk mengukur kemampuan siswa dengan menggunakan komputer sebagai media penyedia soal dan jawaban (Anggraini, Selvi & Ruwanto, 2017; Suprananto dalam Pratomo & Mantala, 2016). Ujian *online* dapat mengurangi tingkat kecurangan siswa dalam mengerjakan soal ujian, kecurangan yang sering dilakukan siswa seperti menyontek hasil kerja temannya, membawa catatan pada saat mengerjakan soal ujian dan tidak disiplin dalam mengumpulkan hasil kerjanya pada saat

ujian telah selesai. Kecurangan - kecurangan pada saat ujian sudah menjadi hal yang biasa bagi siswa saat ini, sehingga dengan adanya kecurangan tersebut mengakibatkan turunnya minat belajar siswa.

Ujian *online* berbasis edmodo memiliki banyak keuntungan misalnya dalam hal mendidik siswa. Guru dapat mengatur waktu pengerjaan ujian serta memberi batasan waktu dalam pengerjaan ujian, apabila sudah melewati waktu yang telah ditentukan maka siswa tidak dapat lagi untuk mengerjakan ujian sehingga dapat mengajarkan kepada siswa dalam hal disiplin waktu (Lanusu, 2018). Pendidikan di Indonesia sejak 5 tahun terakhir ini sudah mulai melakukan UNBK (Ujian Nasional Berbasis Komputer), akan tetapi masih banyak siswa yang mentalnya belum siap dengan adanya UNBK. Hal ini dikarenakan keterbatasan waktu dan juga sistem *random* soal maupun jawaban sehingga siswa membutuhkan latihan, latihan tersebut dapat diatasi dengan penggunaan edmodo. Ujian *online* berbasis edmodo dapat membantu guru untuk melatih kesiapan mental siswa pada saat mengikuti UNBK. UNBK (Ujian Nasional Berbasis Komputer) adalah sistem pelaksanaan ujian nasional yang menggunakan komputer sebagai media penyedia soal dan jawaban dimana tingkat kesulitan soal sama dengan ujian nasional berbasis kertas atau yang biasa disebut dengan PBT (*Paper Based Test*) (Nugrahaeni Puspita Dewi & Raafi'udin, 2018).

Berdasarkan hasil observasi di SMA Islam Batu ujian harian matematika masih menjadi hal yang menakutkan serta membosankan bagi siswa. Terdapat dua faktor yang menyebabkan terjadinya hal tersebut yaitu kurang efektifnya sistem pembelajaran dan media yang digunakan guru masih tergolong media konvensional. Media

pembelajaran yang konvensional menyebabkan siswa sulit untuk mengingat kembali materi yang telah diajarkan sebelumnya pada saat ujian harian berlangsung. Selama ujian tidak sedikit dari siswa yang melakukan kecurangan seperti menyontek, dengan waktu yang masih tersisa banyak pada saat ujian menyebabkan siswa memiliki kesempatan untuk saling bertukar jawaban.

Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh (Ahmad Zanin Nu'man, 2014) dengan judul Efektivitas Penerapan *E-Learning* Model Edmodo dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Terhadap Hasil Belajar Siswa menunjukkan hasil bahwa menggunakan media pembelajaran edmodo akan lebih efektif jika dibandingkan dengan menggunakan media konvensional dalam memperoleh nilai akhir. Penelitian tersebut menunjukkan hasil yang sama dengan penelitian yang dilakukan oleh (Lanusu, 2018) dengan judul Penerapan Kelas Digital Edmodo Untuk Meningkatkan Minat Belajar dan Hasil Belajar Siswa yang menunjukkan hasil apabila pembelajaran menggunakan media edmodo dapat meningkatkan minat belajar siswa sehingga hasil belajar dari siswa mengalami peningkatan yang signifikan dibandingkan sebelum menggunakan edmodo. Akan tetapi terdapat hasil yang berbeda dengan penelitian yang dilakukan oleh (Anggraini, Selvi dan Ruwanto, 2017) dengan judul Pengembangan Instrumen Penilaian Ulangan Harian *Online* Untuk Mengukur Penguasaan Materi Fisika dan Mengetahui Respon Belajar Peserta Didik SMA menunjukkan hasil bahwa 50% siswa memberikan respon sangat baik dengan adanya ujian harian *online* ini. Akan tetapi ada juga beberapa siswa yang memberikan respon baik dan kurang, hal ini disebabkan untuk pertama kalinya siswa melakukan ujian harian

*online* sehingga belum ada kesiapan mental siswa.

Dari uraian di atas dapat ditarik sebuah permasalahan yang mendasar yaitu masih banyaknya siswa yang melakukan kecurangan – kecurangan pada saat ujian berlangsung, maka penulis berupaya untuk melakukan penelitian yang berorientasi pada pengembangan pembelajaran berbasis Edmodo sebagai sarana ujian harian *online* di SMA Islam Batu. Dengan adanya penelitian ini guru juga dapat mempersiapkan mental dari siswa untuk mengikuti UNBK agar tidak tegang maupun gugup lagi sehingga dapat menimbulkan kesalahan – kesalahan siswa pada saat pengerjaan UNBK.

Penelitian ini bertujuan untuk melihat keterlaksanaan serta efektivitas edmodo sebagai media ujian *online* bagi siswa. Edmodo efektif digunakan sebagai media ujian harian *online* ketika edmodo dapat terlaksana dengan baik disekolah serta meningkatnya hasil belajar siswa pada saat edmodo dikembangkan.

### Metode Penelitian

Jenis penelitian yang dilakukan adalah penelitian deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Pendekatan kualitatif ini dilakukan dengan tujuan untuk mendapatkan data secara lengkap tentang keadaan yang terjadi pada saat penelitian berlangsung, data yang didapatkan tersebut berupa kalimat yang diuraikan secara jelas dan logis. Subjek dari penelitian ini adalah 11 siswa di SMA Islam Batu. Waktu penelitian dilakukan pada bulan Juni-Agustus 2019.

Metode pengembangan yang digunakan pada penelitian ini yaitu metode *Research and Development* (R&D) dengan menggunakan model ADDIE. Menurut Putra,

Tastra, & Suwatra, (2014), model ini terdiri dari 5 langkah yaitu:

1. *Analysis* (Analisis), langkah pertama meliputi melakukan analisis terhadap karakteristik siswa pada saat proses pembelajaran serta pada saat pengerjaan soal ujian serta karakteristik tentang keadaan sekolah SMA Islam Batu.
2. *Design* (Perancangan), langkah kedua yaitu peneliti harus membuat rancangan penelitian seperti menyiapkan soal untuk siswa melakukan ujian harian *online* dengan menggunakan edmodo.
3. *Development* (Pengembangan), langkah ketiga meliputi pengembangan ujian yang awalnya menggunakan kertas menjadi menggunakan komputer sebagai media penyedia soal dan jawaban.
4. *Implementation* (Implementasi), langkah keempat yaitu meliputi hasil dari keterlaksanaan pengembangan edmodo sebagai sarana ujian harian *online*.
5. *Evaluation* (Evaluasi)

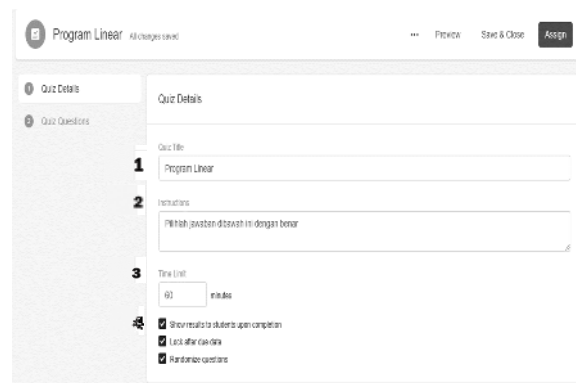
Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu (1) Tes dan (2) Observasi. Sedangkan instrumen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu soal tes dan angket respon siswa. Teknik analisis data yang digunakan yaitu *Analysis Interactive* yang dibagi menjadi beberapa tahapan yaitu: pengumpulan data, reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan atau verifikasi data (Matthew B. Miles, A. Michael Huberman, 2014).

### Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini dilakukan pada Juni - Agustus 2019 yang bertempat di SMA Islam Batu dengan sasaran siswa SMA Islam Batu. Dari hasil observasi langsung yang dilakukan di SMA Islam Batu di dapat informasi apabila

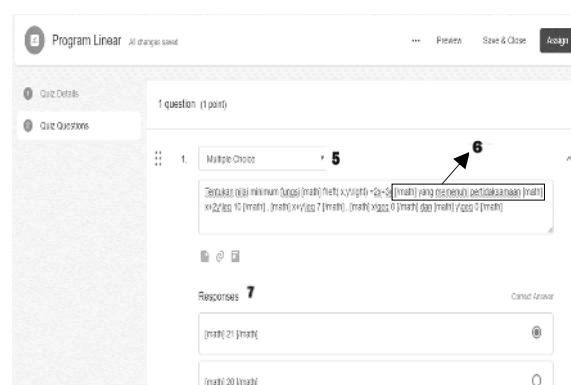
tidak ada media pembelajaran yang dapat digunakan untuk berinteraksi antara guru kepada siswa ataupun guru kepada orang tua siswa dalam jangkauan luas dan tidak terbatas waktu. Hal ini terjadi karena media pembelajaran yang digunakan di SMA Islam Batu masih menggunakan media pembelajaran konvensional yaitu pembelajaran yang menggunakan papan tulis sebagai media utama dalam proses pembelajaran, dengan menggunakan media pembelajaran konvensional ini siswa merasa cepat bosan serta kurangnya minat belajar ketika proses pembelajaran berlangsung.

Sedangkan SMA Islam Batu sudah memiliki fasilitas yang cukup mendukung proses pembelajaran *e-learning* menggunakan media edmodo, seperti adanya fasilitas ruang komputer bersama dengan koneksi internet serta ditambah lagi dengan siswa yang saat ini sangat suka menggunakan HP (dengan koneksi internet) dalam melakukan hal apa pun. Fitur – fitur yang disediakan oleh edmodo akan sangat memudahkan guru maupun siswa dalam proses pembelajaran seperti pada saat guru mengadakan ujian harian siswa tidak perlu lagi untuk mengerjakan soal ujian di kertas akan tetapi siswa dapat langsung membuka edmodo untuk memulai mengerjakan ujian dengan batasan waktu yang ditentukan oleh guru. Akan tetapi dalam membuat soal matematika guru harus menuliskan *script* untuk memunculkan *equations*.



**Gambar 1. Tampilan untuk Membuat Kuis**

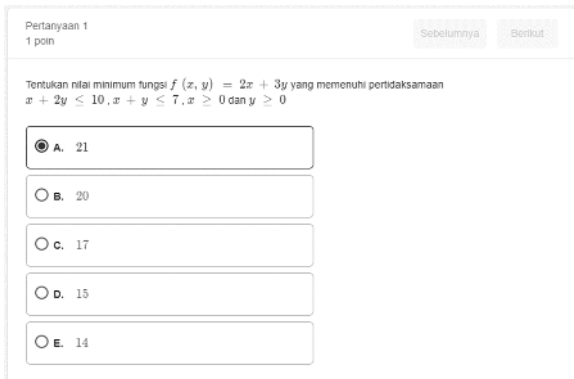
Gambar 1 pada *point 1* untuk menuliskan judul kuis yang akan dibuat. *Point 2* untuk menuliskan instruksi pengerjaan kuis. *Point 3* untuk mengatur batas waktu dalam pengerjaan kuis, dan pada *point 4* pilih centang pada *show result to student upon completion* untuk menampilkan hasil kuis kepada siswa apabila telah selesai mengerjakan kuis, centang pada *lock after due date* untuk mengunci kuis apabila tanggal dan jam yang telah ditentukan telah habis dan centang pada *randomize questions* untuk mengacak soal antara siswa satu dengan yang lainnya.



**Gambar 2. Tampilan Penulisan Script Equation pada Edmodo**

Gambar 2 pada *point 5* untuk memilih jenis soal yang akan digunakan pada kuis. *Point 6* untuk menuliskan soal yang berisi *equation* dibantu dengan *webdemo.myscript.com* dalam menuliskan

equation matematika berbentuk script yang dapat di copy paste pada point 6 dengan menambahkan  $...$ . Point ke 7 untuk menuliskan pilihan jawaban dari soal.



Gambar 3. Tampilan Equation pada Kuis

Gambar 3 adalah tampilan soal yang berisi equation pada kuis yang akan dikerjakan oleh siswa. Kuis matematika pada bab program linear memuat beberapa materi diantaranya:

Tabel 1. Hasil Analisis Pemahaman Siswa pada Bab Program Linear

Materi	Jawaban Benar (%)	Jawaban Salah (%)
Model Matematika	85	15
Titik Potong	60	40
Titik Uji	90	10
Nilai Maksimum dan Minimum	75	25
Grafik	65	35
Daerah Penyelesaian	80	20
Rata-rata	76	24

Pada tabel di atas didapat informasi apabila siswa banyak mengerjakan kesalahan pada materi menentukan titik potong, nilai maksimum dan minimum serta membuat grafik. Siswa banyak kesalahan dalam menentukan titik potong dikarenakan siswa terbalik dalam menentukan nilai x dan nilai y. Pada materi nilai maksimum dan minimum siswa merasa kesulitan dalam menentukan titik-titik yang membatasi daerah penyelesaian sehingga nilai maksimum dan minimum menjadi kurang tepat. Selain itu siswa juga banyak melakukan kesalahan dalam memahami materi membuat grafik penyelesaian, tidak sedikit siswa yang salah menempatkan nilai x dan y pada bidang koordinat kartesius. Masih banyak siswa yang menempatkan nilai x pada garis bidang koordinat y dan begitu sebaliknya, hal ini yang

menyebabkan siswa banyak melakukan kesalahan-kesalahan dalam memahami materi membuat grafik penyelesaian.

Pada saat diadakan ujian harian yang membahas bab tentang program linear dengan materi yang telah disebutkan pada Tabel 1 didapatkan nilai sebagai berikut.

Tabel 2. Nilai Siswa

No.	Nama	Nilai
1.	AS	95
2.	EW	80
3.	FR	80
4.	GN	75
5.	MN	75
6.	MW	75
7.	ND	75
8.	PJ	75
9.	RD	80
10.	SN	75
11.	WN	90
Rata-rata		80

Tabel 2 menunjukkan nilai siswa dalam menyelesaikan kuis bab program linear dengan rata-rata 80 yang artinya siswa mampu memahami materi bab program linear dengan

baik. Berdasarkan data tersebut didapatkan hasil analisis penggunaan edmodo sebagai media pembelajaran *e-learning* berdasarkan kategori sebagai berikut:

**Tabel 3. Kategori Penilaian Penggunaan Edmodo**

Nilai	Kategori
85 - 100	Sangat Baik
75 – 84	Baik
60 – 74	Cukup Baik
50 – 59	Cukup
< 50	Kurang

**Tabel 4. Hasil Persentase Penggunaan Edmodo Sebagai Media Pembelajaran *E-learning***

No.	Aspek yang Mempengaruhi	Persentase (%)	Kategori
1.	Mampu mengoperasikan fitur-fitur yang disediakan oleh edmodo	77,3	Baik
2.	Mampu mengelola edmodo dengan benar	77,3	Baik
3.	Tidak mampu mengoperasikan fitur-fitur yang disediakan oleh edmodo	63,6	Cukup Baik
4.	Tidak mampu menangkap materi yang disampaikan oleh guru	61,4	Cukup Baik
5.	Mampu menyatakan pertanyaan dari setiap materi yang diberikan	72,7	Cukup Baik
6.	Mampu mendiskusikan materi menggunakan edmodo	75	Baik
7.	Mampu menyesuaikan diri dengan pembelajaran <i>e-learning</i>	77,3	Baik
8.	Mampu menangkap materi yang disampaikan oleh guru	90,9	Sangat Baik
9.	Mampu menelaah contoh soal yang diberikan oleh guru	79,5	Bak
10.	Mampu menjabarkan jawaban dengan benar	77,3	Baik
	Rata-rata	75,23	Baik

Tabel 4 menunjukkan bahwa ada 10 aspek yang mempengaruhi siswa dalam penggunaan edmodo sebagai media pembelajaran *e-learning*, 10 aspek tersebut memuat 8 pernyataan positif dan 2 pernyataan negatif. Pernyataan positif berada pada aspek 1, 2, 5, 6, 7, 8, 9, dan 10 sedangkan untuk pernyataan negatif berada pada aspek 3 dan 4. Pada aspek 1 menunjukkan persentase sebesar 77,3% dengan kategori baik, hal ini didukung oleh siswa mampu berdiskusi sesama teman

ataupun guru di kelas *online* serta siswa mampu mengerjakan ujian harian *online* berbasis edmodo dengan baik. Pada aspek 2 menunjukkan persentase sebesar 77,3% dengan kategori baik, hal ini didukung oleh siswa mampu menggunakan media edmodo sebagai media pembelajaran yang memudahkan siswa dalam berkomunikasi dengan guru tanpa harus bertatap muka secara langsung disekolah. Pada aspek 3 (pernyataan negatif) menunjukkan persentase sebesar 63,6% dengan kategori cukup baik, hal ini



didukung oleh siswa mampu untuk menggunakan edmodo dengan baik karena semakin kecil nilai siswa pada pernyataan negatif maka semakin baik siswa dalam menggunakan edmodo. Pada aspek 4 (pernyataan negatif) menunjukkan persentase sebesar 61,4% dengan kategori cukup baik, hal ini didukung oleh siswa mampu memahami materi yang diberikan oleh guru karena semakin kecil nilai siswa pada pernyataan negatif maka semakin baik siswa dalam memahami materi yang diberikan oleh guru. Pada aspek 5 menunjukkan persentase sebesar 72,7% dengan kategori cukup baik, hal ini didukung oleh siswa mampu menjawab setiap pertanyaan yang diberikan. Pada aspek 6 menunjukkan persentase sebesar 75% dengan kategori baik, hal ini didukung oleh aktifnya siswa untuk melakukan diskusi materi yang telah diajarkan melalui Edmodo. Pada aspek 7 menunjukkan persentase sebesar 77,3% dengan kategori baik, hal ini didukung oleh siswa yang mampu menyesuaikan diri dengan media pembelajaran berbasis edmodo yang tergolong baru digunakan. Pada aspek 8

menunjukkan persentase sebesar 90,9% dengan kategori sangat baik, hal ini didukung oleh siswa mampu mengerjakan tugas maupun ujian harian yang diberikan guru dengan baik. Pada aspek 9 menunjukkan persentase sebesar 79,5% dengan kategori baik, hal ini didukung oleh siswa mampu memahami contoh soal yang dijelaskan dan mampu mengimplementasikan contoh soal kepada soal-soal yang diberikan oleh guru. Pada aspek terakhir menunjukkan persentase sebesar 77,3% dengan kategori baik, hal ini didukung oleh siswa mampu menjawab soal ujian harian yang diujikan dengan baik.

Dari uraian yang telah diuraikan sebelumnya dapat di peroleh informasi apabila penggunaan edmodo sebagai media pembelajaran *e-learning* dapat dikatakan baik untuk digunakan, hal ini ditunjukkan oleh nilai rata-rata sebesar 75,23% dengan kategori baik. Sedangkan untuk melihat respon siswa terhadap penggunaan edmodo sebagai media pembelajaran *e-learning* sebagai berikut:

**Tabel 5. Hasil Persentase Respon Penggunaan Edmodo**

No.	Pernyataan	Persentase (%)	Kategori
1.	Rasa tertarik	79,5	Baik
2.	Perasaan senang	88,6	Sangat Baik
3.	Perhatian	79,5	Baik
4.	Partisipasi	79,5	Baik
5.	Keinginan/Kesadaran	79,5	Baik
6.	Kemudahan mamahami materi	77,3	Baik
	Rata-rata	80,65	Baik

Tabel 5 menunjukkan bahwa ada 6 pernyataan yang menunjukkan respon siswa terhadap penggunaan edmodo sebagai media pembelajaran *e-learning* dimana penilaian siswa menggunakan kategori pada tabel 3. Pada pernyataan 1 menunjukkan persentase sebesar 79,5% dengan kategori baik, hal ini

didukung oleh sikap antusias siswa ketika diberikan media pembelajaran berbasis edmodo untuk yang pertama kali. Pada pernyataan 2 menunjukkan persentase sebesar 88,6% dengan kategori sangat baik, hal ini didukung oleh rasa senang karena adanya media pembelajaran terbaru berbasis edmodo.



Pada pernyataan 3 menunjukkan persentase sebesar 79,5% dengan kategori baik, hal ini didukung oleh siswa yang memberikan perhatian penuh pada saat pembelajaran dengan menggunakan edmodo. Pada pernyataan 4 menunjukkan persentase sebesar 79,5% dengan kategori baik, hal ini didukung oleh aktifnya siswa pada saat berdiskusi dengan menggunakan edmodo. Pada pernyataan 5 menunjukkan persentase sebesar 79,5% dengan kategori baik, hal ini didukung oleh keinginan siswa untuk memahami bagaimana cara penggunaan media edmodo dengan baik dan benar. Pada pernyataan terakhir menunjukkan persentase 79,5% dengan kategori baik, hal ini didukung oleh siswa mampu memahami materi yang diberikan dengan lebih mudah. Sehingga hasil respon yang diberikan siswa dengan adanya media pembelajaran berbasis edmodo menunjukkan nilai rata-rata sebesar 80,65 dengan kategori baik.

Berdasarkan informasi yang telah diuraikan sebelumnya, maka penggunaan media pembelajaran berbasis edmodo sebagai sarana ujian *online* dapat dikatakan baik untuk dikembangkan lebih lanjut, dilihat dari nilai siswa yang sudah memenuhi KKM, hasil penilaian kuesioner penggunaan edmodo sebagai media pembelajaran *e-learning* yang baik serta baiknya hasil respon siswa dengan adanya media pembelajaran terbaru berbasis edmodo.

## Simpulan dan Saran

### Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan di atas dapat ditarik sebuah kesimpulan bahwa media pembelajaran berbasis edmodo sebagai sarana ujian harian *online* di SMA Islam Batu dapat terlaksana

dengan baik dan efektif untuk dikembangkan. Keefektifan edmodo dapat dilihat dari meningkatnya hasil belajar siswa. Dengan adanya edmodo sebagai sarana ujian *online* dapat mengurangi kecurangan-kecurangan yang biasa dilakukan siswa pada saat melakukan ujian secara tertulis hal ini dikarenakan dalam edmodo terdapat fitur yang dapat mengatur waktu pengerjaan ujian apabila waktu yang telah ditentukan telah habis maka ujian *online* akan terselesaikan dengan sendirinya serta ada juga fitur yang dapat mengacak soal antara siswa satu dengan siswa lainnya. Media pembelajaran berbasis edmodo tidak hanya dapat digunakan sebagai sarana ujian *online* saja akan tetapi dapat juga digunakan sebagai ruang untuk berdiskusi antara guru dan siswa dalam membahas materi-materi yang tidak dapat terselesaikan di kelas. Hal ini didukung dengan respon siswa terhadap media pembelajaran berbasis edmodo yang dapat dikatakan baik.

### Saran

Saran yang dapat disampaikan yaitu diharapkan media pembelajaran berbasis edmodo tidak hanya dapat digunakan dalam mata pelajaran tertentu akan tetapi media tersebut dapat digunakan dalam semua mata pelajaran agar siswa tidak merasa jenuh dengan media pembelajaran konvensional yang cenderung membuat siswa merasa cepat bosan.

## Daftar Pustaka

Ahmad Zanin Nu'man. (2014). Efektifitas Penerapan E-Learning Model Edmodo Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Terhadap Hasil Belajar Siswa (Studi Kasus : Smk Muhammadiyah 1 Sukoharjo). *Journal of Chemical*

- Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699.  
<https://doi.org/10.1017/CBO9781107415324.004>
- Anggraini, Selvi dan Ruwanto, B. (2017). Pengembangan Instrumen Penilaian Ulangan Harian Online Respon Belajar Peserta Didik Sma Development of Online Daily Test Assessment Instrument for Measure Mastery of Physics Material and Find Out High School. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 6, 155–163.
- Arfiyanti, D., Irawan, E. B., & Purwanto. (2017). Peningkatan Pemahaman Konsep Himpunan Melalui Mind Mapping Kelas VII SMP. *Jurnal Pendidikan*, 2(6), 799–805. Retrieved from <http://journal.um.ac.id/index.php/jptpp/article/view/9363>
- Falahudin, I. (2014). Pemanfaatan Media dalam Pembelajaran. *Lingkar Widyawiswara*, 1(Desember), 104–117.
- Gazali, R. Y. (2016). Pembelajaran Matematika Yang Bermakna. *Math Didactic: Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(3), 181–190. <https://doi.org/10.33654/math.v2i3.47>
- Hikmawan, T., & Sarino, A. (2018). The Impact of Electronic Media Base Edmodo on Student ' Motivation Learning at Vocational High School. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 1(2), 78–85. Retrieved from <http://ejournal.upi.edu/index.php/jpmanpe>
- Hourdequin, P. (2014). Edmodo: A simple tool for blended learning. *The Language Teacher*, 38(1), 34–45.
- Kartika, H. (2014). Pembelajaran Matematika Berbantuan Software Matlab sebagai Upaya Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Matematis dan Minat Belajar Siswa SMA. *Jurnal Pendidikan Unsika*, 2(1), 21–33. <https://doi.org/10.22342/jpm.10.2.3637.93-108>
- Lanusi, D. H. (2018). Penerapan Kelas Digital Edmodo Untuk Meningkatkan Minat Belajar dan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, 2(1), 1–17.
- Lestari, A. (2014). Penerapan Pendekatan Realistic Mathematics Education untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Soal Cerita tentang Himpunan di Kelas VII MTsN Palu Barat. *Jurnal Elektronik Pendidikan Matematika Tadulako*, 2(1), 1–10.
- Matthew B. Miles, A. Michael Huberman, J. S. (2014). *Qualitative Data Analysis* (3rd editio). California: Sage Publications Inc.
- Musanna, A. (2017). Indigenerasi Pendidkan : Rasionalitas Revitalisasi Praksis Pendidikan Ki Hadjar Dewantara. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 2, 117–133. Retrieved from <http://jurnaldikbud.kemdikbud.go.id/index.php/jpnk/article/view/529>
- Nugrahaeni Puspita Dewi, C., & Raafi'udin, R. (2018). Perancangan Tampilan Aplikasi Ujian Berbasis Komputer Untuk Ujian Harian Sekolah Menengah Atas. *ILKOM Jurnal Ilmiah*, 10(3), 298. <https://doi.org/10.33096/ilkom.v10i3.375.298-305>
- Pratomo, A., & Mantala, R. (2016). Pengembangan Aplikasi Ujian Berbasis Komputer beserta Analisis Uji Guna Sistem Perangkat Lunaknya Menggunakan MEtode SUMI ( Software Usability Measurement Inventory ). *Jurnal POSITIF*, 2(1), 1–11.
- Putra, I. G. L. A. K., Tastra, I. D. K., & Suwatra, I. I. W. (2014). Pengembangan Media Video Pembelajaran Dengan

Model Addie Pada Pembelajaran Bahasa Inggris Di SDN 1 Selat. *Jurnal Edutech Universitas Pendidikan Ganesha*, 2(1), 1-10.