

BAB II

KAJIAN TEORITIK

Pada bab ini akan dibahas mengenai teori-teori yang berkaitan dengan variabel penelitian yang akan dijadikan dasar teori untuk mendukung penelitian pengembangan, diantaranya adalah deskripsi konseptual dan tinjauan penelitian yang relevan, landasan teori dan kerangka pikir efektivitas bahan ajar *e-learning* menggunakan *Edmodo* pada materi kelangkaan dan kebutuhan manusia.

A. Deskripsi Konseptual

1. Pengertian Efektivitas

Kamus Besar Bahasa Indonesia (2017:418), efektivitas berasal dari kata efektif yang berarti mempunyai nilai efektif, pengaruh atau akibat, bisa diartikan sebagai kegiatan bisa memberikan hasil yang memuaskan, dapat dikatakan juga bahwa efektivitas merupakan keterkaitan antara tujuan dan hasil yang dinyatakan, serta menunjukkan derajat kesesuaian antara tujuan yang dinyatakan dengan hasil yang dicapai.

Efektivitas mewujudkan tujuan operasional menentukan bagaimana kegiatan organisasi berhasil mendapatkan dan memanfaatkan sumber daya. Membandingkan tingkat pencapaian tujuan dengan rencana atau perbandingan hasil nyata dengan hasil yang direncanakan menurut (Mulyasa, 2003:82) sangat diperhitungkan dalam ke efektivitasannya.

Efektivitas adalah ukuran berhasil tidaknya pencapaian tujuan suatu organisasi mencapai tujuannya (Mardiasmo, 2017: 134). Apabila suatu organisasi mencapai

tujuan maka organisasi tersebut telah berjalan dengan efektif. Indikator efektivitas menggambarkan jangkauan akibat dan dampak (*outcome*) dari keluaran (*Output*) program dalam mencapai tujuan program. Semakin besar kontribusi output yang dihasilkan terhadap pencapaian tujuan atau sasaran yang ditentukan, maka semakin efektif proses kerja suatu unit organisasi.

Proses instruksional dalam melaksanakan kegiatan idealnya secara efektif ditinjau dari dua aspek, yaitu (1) pembuktian hasil secara empiris dari hasil belajar peserta didik yang dihasilkan oleh sistem instruksional, dan (2) pembuktian kegiatan seberapa banyak kontribusi (sumbangan) yang dihasilkan melalui keberhasilan dan keefektifan proses instruksional media program yang digunakan (Arsyad, 2002:173).

Keefektifan menggunakan media dapat diukur melalui indikator keefektifan pembelajaran berupa: (1) ketercapaian dalam ketuntasan belajar, (2) ketercapaian keefektifan kegiatan yang dilakukan siswa, yaitu tercapainya waktu ideal yang digunakan siswa melaksanakan setiap kegiatan yang tercantum dalam rencana pembelajaran, (3) Efektivitas kemampuan guru mengelola pembelajaran dalam ketercapaiannya, dan (4) respon peserta didik terhadap kegiatan pembelajaran yang positif (Sinambela, 2008:78).

2. Bahan Ajar

a. Pengertian bahan ajar

National Centre for Competency Based Training (Prastowo, 2011:16) (1)

Bahan ajar adalah segala bentuk bahan yang digunakan untuk membantu guru atau instruktur dalam melaksanakan proses pembelajaran di kelas. (2) Bahan

ajar adalah bahan-bahan atau materi pelajaran yang disusun secara sistematis, yang digunakan guru dan siswa dalam proses pembelajaran.

Bahan ajar merupakan seperangkat materi atau substansi pembelajaran (*teaching material*) yang disusun secara sistematis, yang menampilkan sosok utuh dari kompetensi yang akan dikuasai siswa dalam kegiatan pembelajaran. Bahan ajar adalah seperangkat sarana atau alat pembelajaran yang berisikan materi pembelajaran, metode, batasan-batasan, dan cara mengevaluasi yang didesain secara sistematis dan menarik dalam rangka mencapai tujuan yang diharapkan, yaitu mencapai kompetensi atau subkompetensi dengan segala kompleksitasnya (Lestari, 2012:1).

Jenis-jenis bahan ajar

Klasifikasi acuan kriteria dalam membuat bahan ajar berdasarkan bentuknya (Prastowo, 2011:40):

- a) Bahan ajar cetak (*printed*), yakni sejumlah bahan bentuk kertas memiliki fungsi dalam keperluan pembelajaran (Dayton, 1985). Contohnya, *handout* materi, buku materi, modul cetak, lembar kerja peserta didik.
- b) Bahan ajar dengar menggunakan alat audio, contohnya kaset pita, radio elektronik, piringan hitam, akses media *player program* dan *compact disk audio*.
- c) Bahan ajar pandang dengar (*audiovisual*) contohnya, *televise*, *youtobe*, *video compact disk* dan *film*.
- d) Bahan ajar interaktif (*interactive teaching materials*), yakni perpaduan media dua atau lebih dalam satu tampilan (audio, teks, grafik, gambar, animasi dan

video) contohnya, *compact disk interactive*.

Fungsi, Manfaat, dan Tujuan Pembuatan Bahan Ajar

Membedakan fungsi bahan ajar terbagi menjadi dua macam, yaitu fungsi bagi pendidik dan fungsi bagi peserta didik (Prastowo, 2011:24). Fungsi bahan ajar bagi pendidik, antara lain:

- a) Menghemat pengaturan waktu pendidik dalam mengajar.
- b) Mengubah menjadi fasilitator dalam peran seorang pendidik
- c) Peningkatkan proses pembelajaran ke arah efektif dan lebih interaktif berpihak pada murid.
- d) Menerapkan pedoman bagi pendidik mengarahkan semua aktivitasnya dalam proses pembelajaran dan merupakan substansi kompetensi yang semestinya diajarkan kepada peserta didik.
- e) Alat evaluasi pencapaian dan atau penguasaan hasil pembelajaran.

Fungsi bahan ajar bagi peserta didik antara lain:

- a) Peserta didik melaksanakan belajar tanpa harus ada pendidik atau rekan peserta didik lain.
- b) Peserta didik mempelajari materi kapan saja dan dimana saja yang kehendaki.
- c) Peserta didik belajar sesuai kemampuan berfikir cepat.
- d) Peserta didik belajar menurut urutan yang dipilihnya sendiri.
- e) Peserta didik menjadi pelajar/mahasiswa yang mandiri.
- f) Pedoman Peserta didik mengarahkan pada diri bahwa semua kegiatan proses pembelajaran dan merupakan substansi kompetensi yang seharusnya dipelajari atau dikuasainya.

Manfaat pembuatan bahan ajar dibedakan menjadi dua macam, yaitu manfaat bagi pendidik dan manfaat bagi siswa. Manfaat bagi pendidik ada tiga (Prastowo, 2011:27) sebagai berikut:

- a) Pendidik akan memiliki bahan ajar yang dapat membantu proses pembelajaran.
- b) Bahan ajar dapat diajukan sebagai karya yang dinilai guna keperluan kenaikan pangkat.
- c) Menambah penghasilan bagi pendidik jika hasil karyanya diterbitkan.

Manfaat bagi peserta didik ada tiga kegunaan bahan ajar diantaranya:

- a) Kegiatan pembelajaran menjadi lebih menarik.
- b) Peserta didik lebih banyak mendapatkan kesempatan untuk belajar secara mandiri.
- c) Peserta didik mendapatkan kemudahan dalam mempelajari setiap kompetensi yang harus dikuasai.

Tujuan pembuatan bahan ajar ada empat hal pokok, yaitu (Daryanto, 2016):

- a) Penyedia berbagai macam pilihan bahan ajar
- b) Mencegah munculnya perasaan bosan pada peserta didik,
- c) Mempermudah melaksanakan kegiatan belajar mengajar,
- d) Menarik peserta didik dalam mengikuti pembelajaran.

Beberapa keunggulan dan keterbatasan bahan ajar, menurut (Lestari, 2012:8).

Keunggulan penggunaan bahan ajar diantaranya sebagai berikut:

- a) Kontrol bahan ajar untuk pencapaian hasil belajar dalam penggunaan standar kompetensi yang harus dicapai oleh peserta didik.

- b) Tujuan dan cara antara keterkaitan pembelajaran dan hasil dalam pencapaian hasil belajar
- c) Memiliki kemampuan fokus individual peserta didik, kemampuan untuk bekerja mandiri dan bertanggung jawab atas tindakannya.

Keterbatasan dalam penggunaan bahan ajar yang di gunakan pembelajaran antara lain:

- a) Memiliki keahlian penyusunan bahan ajar yang baik.
- b) Proses penjadwalan dan kelulusan menjadi penentuan keberhasilan membutuhkan manajemen pendidikan berbeda dari pembelajaran konvensional.
- c) Daya dukung seperti alat peraga sebagai sumber belajar pada umumnya cukup mahal berbeda dengan pembelajaran konvensional

Komponen-komponen Bahan Ajar:

Komponen bahan ajar diuraikan dalam penjelasan berikut (Daryanto, 2016):

- a) Kompetensi ketercapaian
Penjelasan tentang standar kompetensi, kompetensi dasar, refleksi, umpan balik, maupun indikator pencapaian hasil belajar yang harus dikuasai siswa.
- b) Informasi pendukung
Pelengkap informasi tambahan bahan ajar, sehingga peserta didik semakin mudah untuk menguasai pengetahuan yang akan mereka dapatkan.
- c) Latihan-latihan soal
Komponen penugasan yang diberikan kepada peserta didik untuk melatih kemampuan motorik mereka setelah mempelajari bahan ajar.

d) Petunjuk kerja atau lembar kerja peserta didik

Lembar kerja peserta didik adalah satu atau beberapa lembar kertas berisi sejumlah langkah procedural tentang aktivitas penilaian yang harus dilakukan peserta didik.

e) Evaluasi penilaian

Pengukuran evaluasi terdapat sejumlah pertanyaan yang ditujukan kepada peserta didik bertujuan mengukur seberapa jauh penguasaan kompetensi yang berhasil mereka kuasai setelah mengikuti proses pembelajaran dengan bahan ajar.

3. Penegertian *E-Learning*

E-learning merupakan pembelajaran yang menggunakan rangkaian elektronik melalui media internet untuk menyampaikan materi pembelajaran yang dikemas dalam *e-book*. *E learning* menurut (Michael, 2013:27) Pembelajaran yang disusun dengan tujuan menggunakan sistem elektronik atau komputer sehingga mampu mendukung proses pembelajaran. Penyampaian isi pembelajaran, interaksi aktif guru dan peserta didik menggunakan rangkaian media elektronik learning (LAN, WAN, atau internet).

Istilah “E” atau singkatan dari elektronik dalam *e learning* digunakan sebagai istilah untuk segala teknologi yang digunakan untuk mendukung usaha-usaha pembelajaran lewat teknologi elektronik internet (Michael, 2013:27). Teknologi internet, intranet, satelit, tape audio/video, TV interaktif dan CD- ROM adalah sebagian dari media elektronik yang digunakan pembelajaran boleh disampaikan secara “*synchronously*” (pada waktu yang sama) ataupun “*asynchronously*” (pada

waktu yang berbeda). Materi pembelajaran dan pembelajaran yang disampaikan melalui media ini mempunyai teks, grafik, animasi, simulasi, audio, dan video. Media tersebut menyediakan kemudahan untuk berdiskusi dengan bantuan profesional dalam bidangnya.

E-learning merujuk pada penggunaan teknologi internet untuk mengirimkan serangkaian solusi yang dapat meningkatkan pengetahuan dan keterampilan, Rosenberg (2001:28). Dalam pandangan ini, ditekankan pengertian *e-learning* pada penggunaan teknologi internet atau bersifat *online*. Definisi *e-learning* merupakan suatu jenis belajar mengajar yang memungkinkan tersampainya bahan ajar ke siswa dengan menggunakan media internet, intranet, atau media jaringan komputer lain (Hartley, 2001).

Pembelajaran *E-Learning* yang dikembangkan ini tidak terlepas dari dukungan fitur *Learning Management System* (LMS). LMS digunakan untuk membuat materi pembelajaran online berbasiskan *web* dan mengelola kegiatan pembelajaran serta hasil-hasilnya. LMS ini sering disebut dengan *platform E- Learning* atau *learning content management system* (LCMS). Intinya LMS adalah aplikasi yang mengotomasi dan memvirtualisasi proses belajar mengajar secara elektronik (Anggriawan, 2014).

Karakteristik *E-Learning* menurut (Rusman, 2011:289) antara lain:

- 1) Pemanfaatan jasa teknologi elektronik, memudahkan pendidik dengan rekan sejawat, peserta didik dengan sesama melakukan komunikasi dengan mudah tanpa dibatasi hal prosedural.

- 2) Keunggulan komputer dan dunia digital (*digital media* dan *computer network*) dimanfaatkan secara maksimal dalam nilai positif.
- 3) Penyimpanan bahan ajar relatif lebih aman dan terprogram menggunakan bahan ajar bersifat mandiri (*self learning materials*) yang dapat diakses oleh guru dan peserta didik kapan dan dimana saja apabila membutuhkannya.
- 4) Administrasi pendidikan dapat tersimpan rapi pada komputer seperti jadwal pembelajaran, kurikulum, dan hasil kemajuan belajar.

Aplikasi standar internet yang dapat digunakan untuk keperluan pendidikan menurut (Rusman, 2011:290), “ada lima, yaitu *email*, *mailing list (milis)*, *news group*, *file transfer protocol (FTC)*, dan *word wide web (WWW)*”. Kelima aplikasi penggunaan standar internet untuk keperluan pendidikan, media *e-learning* yang akan dikembangkan menggunakan standar internet word wide web (WWW). Internet dibutuhkan dalam *e-learning* menggunakan Edmodo apabila diakses melalui komputer dan *smartphone*, yang terhubung melalui, kuota, *wifi*, modem, dll.

4. Pengertian Edmodo

Edmodo adalah aplikasi media sosial yang serupa fitur *facebook* untuk sekolah dan memiliki fungsi lebih banyak sesuai dengan fungsi kebutuhan (Meini, 2014:153). Edmodo sebagai aplikasi dengan tampilan media sosial yang menarik dalam pendidikan bagi guru dan peserta didik fitur menyerupai jejaring *facebook*, keuntungan yang lebih dalam dunia pendidikan sebagai aplikasi edukasi berbasis jejaring sosial. Edmodo yang juga berbasis *cloud* gabungan aplikasi yang cukup aman dimanfaatkan oleh guru dan peserta didik. Pengelolaan fitur oleh guru sangat

mudah menguasai sebuah sistem penyedia fitur terbaik dan praktis menghilangkan kecemasan terhadap kegiatan yang biasanya siswa lakukan dengan internet khususnya *facebook*.

Edmodo merupakan *social network* berbasis lingkungan sekolah (*school environment*) (Nurita, 2013:141). *Edmodo* merupakan jejaring sosial pendidikan yang diciptakan dan dikembangkan oleh Nicolas Borg and Jeff O'Hara, dua orang yang bekerja di sekolah terpisah di daerah Chicago (Alhomoud, 2016:8), *edmodo* mempersiapkan fitur yang aman dan cara mudah bagi kelas saling terhubung dan berkolaborasi antara peserta didik dan guru untuk berbagi materi pendidikan, pengelolaan proyek dan penugasan dan memberikan pemberitahuan setiap aktivitas, (Nitin. 2014).

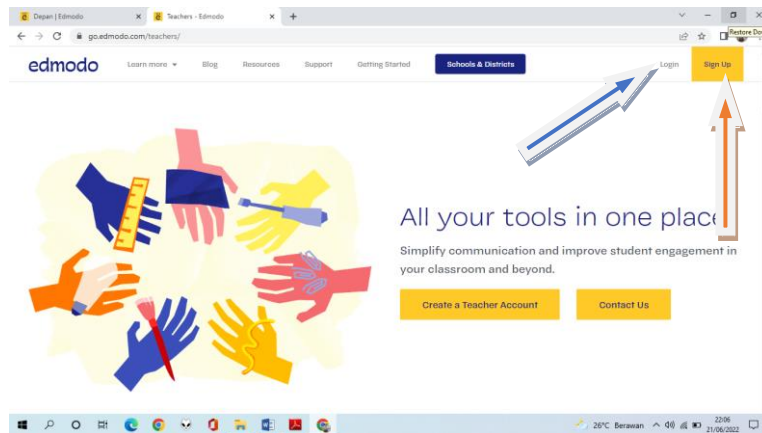
Edmodo sebagai aplikasi *network* guru dan peserta didik berbagi pendapat, *file*, jurnal kegiatan dan pemberian penugasan (Pitoy, 2014:4). Perancangan *Edmodo* diciptakan sebagai interaksi guru dan peserta didik yang menitikberatkan pada penugasan, komunikasi, *polling*, dan berbagi pendapat. *Edmodo* menampilkan fitur pada laman pendidik untuk berbagai *file*, *link*, penugasan, penilaian serta peringatan secara langsung kepada peserta didik. Tampilan fitur peserta didik mereka dapat berkomunikasi dengan gurunya secara langsung pengiriman tugas secara langsung, berdiskusi dengan rekan lainnya, dan banyak lagi.

Edmodo adalah sebuah situs pendidikan berbasis *social networking* yang di dalamnya terdapat berbagai konten untuk pendidikan. Guru dapat memposting bahan-bahan pembelajaran, berbagai *link* dan *video*, penugasan proyek, dan berbagi semua konten digital termasuk *blog*, *link*, gambar, video, dokumen, dan presentasi.

Fitur pendidikan pada *Edmodo* jejaring sosial menurut (Zwang, 2010) dimanfaatkan pembelajaran berbasis *Learning Management System (LMS)*. Penggunaan *Edmodo* sebagai tempat guru dan peserta didik saling berdiskusi dan berbagi materi beberapa mata pelajaran bentuk digital serta membantu dalam proses pembelajaran dari jarak jauh atau daring. Materi ajar dibagikan guru dalam fitur *edmodo* meliputi gambar, video, *e-book*, presentasi, dokumen dan *blog* (Kongchan, 2013).

Penggunaan *Edmodo* meningkatkan efektivitas komunikasi pembelajaran dan memfasilitasi siswa dalam proses pembelajaran sehingga dapat menghemat waktu dan menjadikan siswa mempunyai perspektif yang positif terhadap penggunaan *Edmodo* (Khaleel, 2015).

Fasilitas yang dimiliki *edmodo* cukup lengkap pertemuan *online* di kelas maya bersama peserta didik dalam kegiatan pembelajaran, fasilitas bagi orang tua memantau aktifitas anaknya di *edmodo* terhubung melalui fitur *parent code* untuk anaknya. Masuk pada aplikasi *Edmodo* peserta didik diminta untuk melakukan *sign up* terlebih dahulu pada *website* untuk membuat akun *edmodo*. Pemilihan fitur masuk kedalam akun sesuai perannya, yaitu sebagai: guru (*teacher*), murid (*student*), atau orang tua (*parent*) (Mahendrati, 2015).



Gambar 2.1 Tampilan awal masuk Edmodo.20

Halaman awal pada *Edmodo* memiliki tampilan fitur menu pilihan, apabila sudah memiliki akun dapat langsung memilih *login* (arah panah biru) atau menu *sign up* (arah panah merah) untuk pembuatan akun baru. Menu *sign up* dibedakan menjadi tiga jenis pengguna yaitu: guru (*teacher*), murid (*student*), atau orang tua (*parent*), sesuai pilihan kebutuhan. Khusus pengguna murid (*student*) dan orang tua (*parent*), yang masuk pada *sign up* harus memiliki *group code student* dan *parents* yang diperoleh dari guru.

Kode grup dibuat oleh guru mata pelajaran, langkah berikutnya memilih *sign up* untuk membuat akun baru peserta didik agar dapat menggunakan *Edmodo* dengan fasilitas-fasilitas fitur yang sudah tersedia. Fitur yang tersedia pada *teacher*, *student*, dan *parents* dibedakan dengan batasan-batasan sesuai dengan wewenang pada sekolah, misalnya pendidik membuat grup mata pelajaran tetapi peserta didik tidak dapat terhubung karena ada pengaturan *privasi* yang harus diaktifkan oleh pendidik.

Fitur-fitur yang terdapat di *Edmodo*

Edmodo memiliki fitur yang dikhususkan untuk mendukung kegiatan pembelajaran. *Edmodo* mengklasifikasikan fiturnya berdasarkan pengguna yaitu guru dan siswa (Yesi, 2014:5). Fitur dalam *Edmodo* (Enriquez, 2014) disajikan berikut:

a) *Assignment*

Assignment fitur penugasan dari guru kepada peserta didik secara *online*, dilengkapi waktu *deadline* dan *attach file* untuk mengatur waktu pengiriman batas akhir dan dalam bentuk *file* secara langsung kepada guru. Dilengkapi juga dengan tombol “*turn in*” menandakan peserta didik telah menyelesaikan tugas, guru secara langsung dapat memberikan penilaian pada tugas yang telah dikerjakan. Nilai secara otomatis tersimpan pada *gradebook*.

b) *File and Links*

Guru dan peserta didik mengirim pesan dalam bentuk ekstensi seperti *.doc*, *.pdf*, *.ppt*, *.xls*, *.zip*, *.rar*, *.html*, *.swf*, dan *.mp4* dengan melampirkan file dan tau link pada *Edmodo*.

c) *Quiz*

Evaluasi secara online berupa pilihan ganda isian singkat maupun soal uraian dalam fitur *quiz* hanya dapat dibuat oleh guru sedangkan siswa hanya mengerjakannya saja. Batas waktu sudah tersedia pada fitur termasuk informasi kuis yang dibuat bentuk soalnya, judul kuis dan tampilan kuis. Perhitungan *skor* setiap butir soal pilihan ganda dan esai singkat secara otomatis jawaban akan

terrekam, tetapi bentuk soal uraian harus diperiksa oleh guru untuk penskorannya

Cara mengerjakan soal ulangan (*quiz*) (Liza, 2014: vol75) adalah:

- 1) Sign in ke akun Edmodo bagi yang sudah memiliki akun
- 2) Pilih tombol *quiz*
- 3) Mengerjakan kuis sampai selesai. Harap diingat bahwa pengerjaan kuis ini ada tenggang waktunya. Jadi begitu sekali buka sudah dihitung waktunya, siapkan diri dengan baik sebelum membuka kuis.

- 4) Klik pilihan quiz kemudian klik *view result*, maka nilai akan muncul,

d) *Polling*

Polling tanggapan siswa oleh guru diberikan pada peserta didik.

e) *Gradebook*

Pada fitur ini membantu guru dalam pengaturan nilai dari nilai maksimal masing-masing subjek. Catatan nilai peserta didik tersedia pada fitur *gradebook*, pengisian nilai dapat secara otomatis dan manual oleh guru. Cara otomatis hanya bisa dilakukan berdasarkan hasil skor *assignment* dan *quiz*. Penilaian dapat di export menjadi *file.csv*. Nilai total adalah presentase keseluruhan nilai yang tersistem, rekapan nilai dapat dilihat dalam bentuk penilaian langsung dan grafik.

f) *Library*

Penyimpanan bahan ajar, materi, presentasi, sumber referensi, gambar, *video*, *audio* dan konten digital disimpan dalam fitur *library* dengan konten yang beragam. Isian konten juga dapat ditambahkan oleh peserta didik yang

dibagikan oleh guru. *Link* dan *file* pada *library* dapat dibagikan kepada peserta didik maupun grup.

g) *Award Badges*

Fitur ini digunakan untuk memberikan penghargaan kepada siswa maupun kelompok. Penghargaan ditentukan oleh guru sehingga tidak menghambat kreatifitas guru dalam memberikan penghargaan.

h) *Parents Codes*

Fungsi *parents codes* memberi kesempatan kepada orangtua/wali siswa bergabung memantau aktivitas belajar dan prestasi putra-putrinya, guru harus mengakses kode untuk orangtua siswa dan kemudian membagikannya pada masing-masing orangtua/wali (Rismayanti, 2012).

Manfaat jejaring sosial *edmodo*

Edmodo adalah sebuah jawaban bagi sebuah ruang kelas virtual yang nyaman dan aman (Muilenburg, 2011), karena:

- a) Interaksi peserta didik dipantau oleh guru (bebas *cyber crime* dan *cyber bullying*)
- b) Kelas *virtual* tidak dapat dilihat selain anggota grup karena ada kode khusus dari guru untuk masuk menjadi anggota kelas.
- c) Presentasi bahan ajar, unggah foto, gambar atau video, dan memulai Tanya jawab dari guru
- d) Materi dapat dibaca ulang peserta didik kapanpun, bahkan penugasan dan pengumpulan dapat diberikan dan dikumpulkan melalui *Edmodo*.

- e) *Edmodo* dapat dipadukan dengan situs yang lainnya yang tersinkron seperti *glogster*, *wall wisher* dan lainnya.
- f) Nilai yang diperoleh peserta didik diunggah oleh guru sebagai acuan portofolio nilai.
- g) Bahan ajar yang diunggah guru dapat digunakan pada angkatan tahun ajaran berikutnya karena kelas virtual yang sudah dibuat tidak terbatas penggunaan bahan jarnya.
- h) Diskusi kelompok dapat dilaksanakan dalam beberapa kelompok diskusi kemudian mengunggah tugas kelompok diunggah pada laman *Edmodo*.
- i) Peserta didik yang berhalangan hadir dikelas dapat membaca materi pada halaman *Edmodo*.
- j) Mengemukakan pendapat dapat dilakukan bagi peserta didik yang aktif dapat bertanya kapanpun, bagi siswa yang pendiam dapat lebih eksplor karena cukup mengetikkan pendapat pada media tanpa malu bersuara langsung. Tatacara berkomentar dan tata karma pada dunia maya, sebaiknya guru memberikan pengarahan terlebih dahulu.

E-learning menggunakan *Edmodo* merupakan suatu *Learning Management System* (LMS) untuk pembelajaran yang dikembangkan pada tahun 2008 oleh Nicolas Borg dan Jeff O'Hara, menurut pendirinya, ide membuat dan mendirikan *Edmodo* terlintas di pikiran mereka ketika mereka bekerja di dua sekolah yang berbeda di daerah Chicago Mereka bekerjasama untuk mengembangkan jaringan yang aman yang bisa memungkinkan siswa, guru serta orang tua untuk terhubung dan berkolaborasi, berbagi konten dan aplikasi pendidikan, akses pekerjaan rumah

dan tugas-tugas lain, mendiskusikan kegiatan kelas, dan mengingatkan satu sama lain tentang tanggal ujian atau suatu acara (Kristiani, 2016:40)

Media *E- learning* menggunakan *Edmodo* dapat diakses dengan menuliskan alamat pada *search engine* www.Edmodo.com, selanjutnya masukkan *username* dan *password* pada kotak isian *login*. Langkah berikutnya siswa login, untuk mengakses media pembelajaran pada *Edmodo* (Lhendarulloh, 2015). Fitur-fitur yang ditawarkan *Edmodo* (Enriquez, 2014) adalah:

- a) Petunjuk penggunaan media, berfungsi sebagai petunjuk bagi siswa dalam mengoperasikan media yang dikembangkan. Petunjuk penggunaan media berupa file dengan *format pdf* dan bentuk cetak yang tersedia diperpustakaan. *File* tersebut dapat diakses secara *online* atau *offline* dengan mengunduh pada menu folder buku petunjuk penggunaan media.
- b) Bahan ajar berupa *e-book*, yang berisi materi dalam bahan ajar mengadopsi dari buku sumber.
- c) Video pembelajaran, yang berisi tayangan video dan juga dikemas dalam PPT tentang materi sistem kelangkaan dan kebutuhan ekonomi. hal tersebut berfungsi siswa dapat lebih memahami materi yang disampaikan. Video tersebut mengadopsi dari *youtube* dengan format *HD (High Definition)*.
- d) *Powerpoint presentation*, dibuat lebih rinci dari pada video dan bahan ajar dengan menuliskan *point-point* dari bahan ajar. *File powerpoint* yang ditautkan menggunakan *format PPTX* (format terbaru yang berbasis *XML*). Hal ini berfungsi untuk mempermudah siswa memahami materi. *Powerpoint* dapat diakses pada fitur *Folder Powerpoint Presentation*.

- e) Latihan soal dan kuis, di dalamnya berisi latihan soal dengan berbagai bentuk jenis, seperti: pilihan ganda, isian, benar salah, menjodohkan dan esai. Latihan soal dan kuis berfungsi sarana latihan siswa untuk mengetahui kemampuan siswa setelah dikembangkan media *E- learning* menggunakan *Edmodo*.

Kelebihan *E- learning* menggunakan *Edmodo*:

E-learning menggunakan *Edmodo* merupakan media yang sangat cocok diterapkan dalam pembelajaran, karena dapat membantu siswa dalam memahami materi pelajaran. Media ini memiliki kelemahan, secara *internal* kelemahan media ini ialah belum tersedianya *sintaks online*. Kelemahan *eksternal* media ini tergantung pada fasilitas komputer atau *smartphone* dan jaringan internet yang tersedia. Kelebihan *E-Learning* menggunakan *Edmodo* menurut (Umaroh, 2012), yaitu.

- a) Menggunakan Bahasa Inggris.

Penggunaan fitur dalam bahasa inggris, tidak menyulitkan bagi guru dan siswa karena bahasa yang digunakan bahasa teknis, dapat digunakan meningkatkan kemampuan dalam bahasa inggris.

- b) Tampilan layar yang familiar

Tampilan Layar yang digunakan media *Edmodo* menyerupai *facebook*, sehingga secara sederhana *Edmodo* relatif mudah untuk digunakan bahkan untuk pemula sekalipun.

- c) Kompatibel.

Kompatibilitas atau kecocokan pada media *Edmodo* ini mendukung *preview* berbagai jenis *format file* seperti: *pdf*, *pptx*, *html*, *swf* dan sebagainya.

d) Aplikatif

Media *Edmodo* tidak hanya dapat diakses dengan menggunakan *PC* (*laptop/desktop*) tetapi dapat diakses dengan menggunakan *gadget* berbasis *Android OS*.

e) Keamanan.

Berfungsi bagi seorang guru dalam memberikan tugas serta nilai kepada siswa, sehingga tidak ada gangguan dari orang lain yang tidak berkepentingan.

f) Fitur

Fitur yang tersedia di media *Edmodo* salah satunya ialah forum diskusi, komunitas belajar, peran orang tua, grup, dll, dapat membantu guru dalam proses belajar mengajar, dan diskusi guru dengan peserta didik maupun antar sesama peserta didik.

g) Melibatkan orang tua siswa

Media *Edmodo* memungkinkan orang tua siswa untuk mendaftar dan terlibat dalam pembelajaran anak-anak mereka, bertujuan pengontrolan orang tua kepada anaknya dalam proses pembelajaran di sekolah, selain itu orang tua dapat melihat hasil belajar siswa secara otomatis.

Kelebihan lainnya dari media *e-learning* menggunakan *Edmodo* menurut (Gary, 2011:6-45) adalah: (1) *Edmodo* membantu guru dalam membuat berita dalam grup atau memberi tes yang bersifat online. (2) *Edmodo* memungkinkan siswa untuk mengirim artikel dan blog yang relevan dengan kurikulum kelas sesuai dengan perintah guru. (3) Guru dapat menggunakan *Edmodo* untuk mengembangkan ruang diskusi dimana siswa dapat berkomunikasi satu dengan yang lainnya di waktu yang

sama. (4) Guru menggunakan *Edmodo* untuk menginstruksikan, menetapkan, dan membicarakan dengan siswanya secara *online* di waktu yang sama secara bersamaan.

5. Hasil Belajar

Belajar sebagai proses interaksi individu dengan lingkungan dalam perubahan perilaku. Belajar adalah bentuk aktifitas mental dalam interaksi aktif lingkungan perubahan pengetahuan, sikap dan keterampilan. Perubahan terjadi melalui usaha dalam waktu relatif lama dan sebagai hasil pengalaman (Mustaqim, 2008).

Segala upaya berkaitan aktifitas otak (berpikir) masuk dalam ranah kognitif, afektif dan psikomotorik dengan nilai terendah sampai tertinggi disebut sebagai hasil belajar (Arikunto, 2007:114-115). Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya, (Sudjana, 2013:22). Howard Kingsley dalam Sudjana (2013:22) membagi tiga macam hasil belajar, yakni keterampilan dan kebiasaan, pengetahuan dan pengertian, dan sikap dan cita-cita. Sistem pendidikan nasional rumusan tujuan pendidikan, baik tujuan kurikuler maupun tujuan instruksional, menggunakan klasifikasi hasil belajar dari Benjamin Bloom (Sudjana, 2013:22-23). Ranah penilaian hasil belajar terbagi menjadi tiga yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik. Ranah kognitif paling banyak digunakan sebagai acuan penilaian karena berkaitan dengan kemampuan siswa dalam penguasaan isi bahan pengajaran. Pendapat para ahli disimpulkan hasil belajar dipengaruhi pengalaman belajar hingga menimbulkan perubahan tingkah laku pada diri seseorang (Zainal Arifin, 2012).

a. Objek Penilaian Hasil Belajar

Tiga ranah objek penilaian hasil belajar melalui kognitif, afektif dan psikomotorik (Sudjana, 2013, 23-33). penjelasan dari ketiga ranah adalah:

1) Ranah Kognitif

Ranah kognitif berkaitan dengan aspek kemampuan berfikir intelektual, pengukuran hasil belajar melalui pemberian tes sumatif maupun formatif. Teori yang dikemukakan oleh Benjamin S. Bloom dkk menyangkut aktivitas otak dalam kemampuan berpikirnya.

Aspek dalam ranah kognitif meliputi enam aspek yaitu: pengetahuan, pemahaman, analisis, aplikasi, sintesis, dan evaluasi menjadi dasar penilaian pembelajaran dalam kognitif dengan tujuan kemampuan berfikir intelektual yang lebih sederhana. Hasil belajar kognitif sebagai perubahan perilaku dalam kawasan kognisi, proses belajar melibatkan kognisi kegiatan sejak penerimaan stimulus eksternal oleh sensor penyimpanan dan pengolahan otak menjadi informasi ketika informasi diperlukan untuk penyelesaian masalah (Siti Mania, 20120).

2) Ranah Afektif

Ranah afektif merupakan domain yang berkaitan dengan sikap dan nilai. Beberapa ahli mengatakan bahwa sikap seseorang dapat diprediksi berubah, jika seseorang sudah memiliki tingkat penguasaan kognitif yang tinggi. Ciri-ciri hasil belajar afektif akan tampak pada diri siswa dalam berbagai perilaku. Ada beberapa jenis kategori ranah afektif sebagai hasil belajar. Kategori-kategori tersebut dimulai

dari tingkat dasar atau sederhana hingga tingkat kompleks. Kategori ranah afektif dimulai dari level dasar hingga level kompleks, yaitu menerima/menghadiri, merespon atau menjawab, menilai, organisasi, dan karakteristik nilai atau internalisasi nilai. Kelima kategori tersebut menjadi dasar penilaian ranah afektif dalam pembelajaran.

3) Ranah Psikomotoris

Ranah psikomotor merupakan domain yang berkaitan dengan keterampilan dan kemampuan individu untuk bertindak. Hasil belajar psikometri sebenarnya merupakan kelanjutan dari hasil belajar kognitif dan hasil belajar afektif. Ranah psikomotorik berkaitan dengan aktivitas fisik, seperti berlari, melompat, melukis, menari, memukul, dan sebagainya. Ada enam tingkat keterampilan, yaitu:

- a) Gerakan refleks (keterampilan dalam gerakan involunter);
- b) Keterampilan gerak dasar;
- c) Kemampuan perseptual, meliputi pembedaan visual, pendengaran, motorik, dan lain-lain;
- d) Kemampuan dalam bidang fisik, seperti kekuatan, keserasian, dan ketepatan.
- e) Gerakan keterampilan, mulai dari keterampilan sederhana sampai keterampilan kompleks.
- f) Keterampilan yang berhubungan dengan komunikasi non-dekursif seperti gerakan ekspresif dan interpretatif.

Hasil belajar psikomotor dapat diukur melalui pengamatan langsung, penilaian perilaku siswa selama proses pembelajaran praktik dan setelah mengikuti

pembelajaran yaitu dengan memberikan tes kepada siswa untuk mengukur pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Penilaian ini berguna untuk menilai kemampuan psikomotorik siswa selama pembelajaran. Hasil pembelajaran dapat berupa pengetahuan teoritis, keterampilan dan sikap. Pengetahuan teoritis dapat diukur dengan menggunakan teknik tes, keterampilan menggunakan tes perbuatan, dan perubahan sikap pertumbuhan anak dalam psikologi hanya dapat diukur dengan teknik nontes, misalnya observasi, wawancara, skala sikap.

6. Kelangkaan dan Kebutuhan Manusia

a. Pengertian Kelangkaan sebagai Permasalahan Ekonomi Manusia

Ketidakseimbangan antara kebutuhan dan ketersediaan alat untuk memenuhi kebutuhan tersebut disebut kelangkaan (Tamtomo, 2016). Orang - orang di sekitar kalian melakukan aktivitas sepanjang hari agar kebutuhannya terpenuhi. Kebutuhan manusia semakin hari semakin bertambah. Pada zaman *pra* aksara, kehidupan masih *primitif* untuk memenuhi kebutuhan mereka dengan cara berburu dan meramu. Seiring dengan majunya cara berpikir dan kebudayaan, mereka mulai hidup menetap dan bercocok tanam dan untuk memenuhi kebutuhan dilakukan dengan cara *barter*.

b. Kebutuhan Manusia

Kebutuhan adalah keinginan akan suatu barang atau jasa yang menuntut pemenuhan, jika tidak terpenuhi akan mempengaruhi kehidupan (Setiawan, 2016:130). Kebutuhan manusia ialah suatu keinginan manusia terhadap barang ataupun jasa yang bisa memenuhi semua kepuasan jasmani dan juga rohani demi kelangsungan hidup. Definisi yang lainnya ialah kebutuhan merupakan keinginan untuk dapat menikmati dan juga mempunyai kegunaan dari barang dan juga jasa

yang bisa memenuhi suatu kebutuhan jasmani dan juga rohani agar dapat mencapai kemakmuran hidup. Macam-macam kebutuhan (Setiawan, 2016:129):

a) Menurut Intensitasnya atau tingkatannya:

- 1) Kebutuhan primer
- 2) Kebutuhan sekunder
- 3) Kebutuhan tersier

b) Jenis-jenis kebutuhan menurut sifat:

- 1) Kebutuhan jasmani adalah kebutuhan yang bersifat pemuasan bagi tubuh yang materi. Contoh kebutuhan tersebut antara lain kebutuhan makan, obat orang sakit, minum, kesehatan jiwa raga, dan olahraga.
- 2) Kebutuhan spiritual adalah kebutuhan yang dirasakan untuk kebutuhan jiwa manusia. Jika kebutuhan ini terpenuhi, mereka akan merasa puas, aman dan tenang. Contoh kebutuhan spiritual antara lain kebutuhan rekreasi, religi, menonton TV, membaca buku, dan pendidikan.

c) Berbagai kebutuhan sesuai dengan waktu penggunaan:

- 1) Kebutuhan saat ini adalah kebutuhan manusia yang harus dipenuhi pada saat dibutuhkan.
- 2) Kebutuhan masa depan adalah kebutuhan manusia yang dapat memenuhinya di masa yang akan datang.

d) Berbagai kebutuhan menurut subjek:

- 1) Kebutuhan individu adalah kebutuhan yang berkaitan langsung dengan individu.

- 2) Kebutuhan kelompok atau kolektif adalah hajat yang dirasakan oleh sekelompok orang secara bersama-sama.
- e) Menurut alat pemenuhan kebutuhan kelangkaannya atau cara memperolehnya:
- 1) Barang ekonomis adalah semua barang yang keberadaannya terbatas, perlu pengorbanan untuk memperolehnya.
 - 2) Benda bebas benda yang jumlahnya banyak dalam mencapainya tanpa pengorbanan.
- f) Berbagai kebutuhan berhubungan dengan barang:
- 1) Benda konsumsi adalah kebutuhan yang dapat digunakan secara langsung untuk memenuhi kebutuhan manusia.
 - 2) Barang substitusi adalah barang yang dalam pemakaiannya dapat saling menggantikan dengan barang lain asalkan barang tersebut mempunyai fungsi yang sama.
 - 3) Barang komplementer adalah barang yang dalam pemakaiannya mempunyai fungsi melengkapi satu sama lain.
- g) Alat pemenuhan kebutuhan menurut tujuan penggunaannya lain:
- 1) Barang produksi adalah barang modal karena barang ini tidak dapat langsung memenuhi kebutuhan manusia tetapi melalui proses dahulu baru dapat digunakan
- h) Alat untuk memenuhi kebutuhan sesuai dengan proses pembuatannya:
- 1) Barang mentah adalah barang yang tidak dapat digunakan untuk memenuhi kebutuhan tetapi harus melalui proses produksi terlebih dahulu.
 - 2) Barang setengah jadi adalah barang yang masih dalam proses produksi.

- 3) Barang jadi adalah barang atau alat untuk memenuhi kebutuhan yang dapat digunakan untuk memenuhi kebutuhan.

c. Tindakan, Motif, dan Prinsip Ekonomi

a) Pengertian Tindakan Ekonomi

Manusia melakukan berbagai macam tindakan agar semua kebutuhannya terpenuhi dan dapat mencapai kemakmuran. Kegiatan manusia untuk memenuhi berbagai kebutuhan hidupnya disebut dengan tindakan ekonomis atau perbuatan ekonomis (Setiawan, 2016). Tujuan tindakan ekonomis adalah untuk mengendalikan agar pengeluaran tidak melebihi pendapatan. Tindakan ekonomis manusia dilakukan dalam kegiatan ekonomi.

b) Pengertian Motif Ekonomi

Motif ekonomi adalah keinginan atau dasar yang memotivasi manusia untuk melakukan tindakan ekonomi baik dari dalam diri manusia maupun dari luar/lingkungan, menurut (Tamtomo, 2016).

Berbagai motif ekonomi:

- 1) Motif memenuhi kebutuhan
- 2) Motif mencari untung
- 3) Motif mendapatkan penghargaan
- 4) Motif mendapatkan kekuatan
- 5) Motif sosial

c) Memahami Prinsip Ekonomi

Prinsip ekonomi adalah kaidah untuk melaksanakan tindakan ekonomi. Prinsip ekonomi adalah melakukan pengorbanan sekecil-kecilnya untuk

mendapatkan hasil tertentu, atau dengan pengorbanan tertentu untuk mendapatkan hasil yang semaksimal mungkin (Suparno, 2016). Prinsip ekonomi dapat diklasifikasikan sebagai berikut:

1) Prinsip-prinsip ekonomi konsumen

Konsumen adalah pengguna barang dan jasa dengan pendapatan yang diterima, konsumen berusaha untuk mencapai kepuasan yang maksimal. Konsumen melaksanakan aktivitas selektif dalam membuat skala prioritas kebutuhannya.

2) Prinsip ekonomi produsen

Produsen adalah orang yang memproduksi atau menambah nilai barang dan jasa. Produsen mempertimbangkan untuk menggunakan biaya produksi yang rendah untuk mendapatkan keuntungan yang maksimal.

3) Prinsip ekonomi distributor

Distributor adalah orang yang mendistribusikan barang dan jasa. Distributor memperhitungkan efisiensi jarak, anggaran, dan waktu yang dibutuhkan untuk mendistribusikan barang dan jasa untuk memperoleh keuntungan yang maksimal.

B. Penelitian Relevan

1. I Gede Suriadhi (2014) Jurusan Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Pendidikan Ganesha, Singaraja, penelitian ini dilakukan dalam usaha memajukan media pembelajaran *e-learning* berbasis Edmodo untuk siswa sekolah menengah pertama. Penelitian ini bertujuan untuk merancang *e-learning* berbasis Edmodo untuk menggambarkan kualitas hasil pengembangan e-learning berbasis Edmodo pada mata pelajaran IPA

siswa SMP; dan menggambarkan keefektifan penggunaan *e-learning* berbasis *Edmodo* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA siswa SMP. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan, dengan menggunakan model pengembangan ADDIE melibatkan siswa kelas VIII.13 dan VIII.14 SMP Negeri 2 Singaraja. Data validitas uji ahli media, ahli isi, ahli desain, uji individu, uji kelompok kecil dan uji lapangan diperoleh menyebarkan angket. Data yang diperoleh dianalisis secara deskriptif kualitatif, analisis deskriptif kuantitatif dan analisis statistik inferensial. Hasil evaluasi ahli 90% berada pada kapasitas sangat baik. Hasil evaluasi ahli media sebesar 92% berada pada kapasitas sangat baik. Hasil evaluasi ahli desain sebesar 92% berada pada kapa sangat baik. Hasil tes individu sebesar 93% berada pada kapasitas sangat baik. Hasil uji kelompok kecil sebesar 92,7% berada pada kapasitas baik. Hasil uji lapangan sebesar 90,44% berada pada kapasitas baik. Perolehan hasil data belajar secara manual didapat hasil t hitung sebesar 22,87. Nilai t tabel dengan taraf signifikansi 5% adalah 1,992. Sehingga nilai t hitung lebih besar dari harga t tabel sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Sehingga terdapat perbedaan hasil belajar IPA siswa yang signifikan antara sebelum dan sebelum menggunakan *e-learning* berbasis *Edmodo*. Nilai rata-rata setelah memanfaatkan media (89,03) lebih tinggi dibandingkan sebelum memanfaatkan media (58,26).

2. Muhhamad Azyes Herlambank (2015) pada penelitian hubungan pemanfaatan media pembelajaran *edmodo* dengan hasil belajar siswa pada pelajaran replikasi digital di SMK Negeri 1 Gombong, *Edmodo* adalah media

ajar berdasar *social network* dimanfaatkan pada mata pelajaran simulasi digital di SMK Negeri 1 Gombong sebagai media menghantarkan materi, tugas dan informasi. Hasil belajar siswa masih banyak belum mencapai standar nilai yang ditetapkan. Tujuan dilaksanakan penelitian untuk: (1) menggambarkan tingkat penggunaan media pembelajaran edmodo dan hasil belajar siswa pada pembelajaran simulasi digital; dan (2) mengetahui hubungan penggunaan media pembelajaran *Edmodo* dengan hasil belajar siswa pada pembelajaran simulasi digital di SMK Negeri 1 Gombong. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kuantitatif yang bersifat korelasional. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas X Kompetensi Keahlian Teknik Jaringan Komputer SMK Negeri 1 Gombong yang berjumlah 144 siswa dan diambil sebagai sampel sebanyak 106 siswa dengan menggunakan teknik *simple random sampling*. Pengumpulan data dilakukan dengan angket, wawancara, dan dokumentasi. Analisis data dilakukan dengan analisis deskriptif dan analisis parametrik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) tingkat penggunaan media pembelajaran *edmodo* berada pada kategori tinggi sebesar 5%, kategori sedang sebesar 29%, kategori rendah sebesar 54%, dan kategori sangat rendah sebesar 12%. Hasil belajar siswa pada pembelajaran simulasi digital pada kategori kompeten sebesar 36% dan pada kategori tidak kompeten sebesar 64%; dan (2) tidak ada hubungan antara penggunaan media pembelajaran edmodo dengan hasil belajar siswa pada pembelajaran simulasi digital berdasarkan hasil Uji Korelasi *Product Moment* diperoleh ($0,016 < 0,189$), dan nilai signifikansi $P > (0,872 > 0,05)$

3. Nurul Azizah (2017) Penelitian ini bertujuan untuk mendapatkan hasil meningkatnya kemampuan pengaruh model *e-learning* berbasis *Edmodo* terhadap pemahaman konsep matematis siswa. Penelitian ini merupakan jenis penelitian *Quasy Experimental Design* dengan metode kuantitatif. Desain penelitian yang digunakan adalah *pretest-posttest, non-equivalent control group design*. Analisis data menggunakan uji-t sampel-tidak ada korelasi. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah *cluster random sampling*. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa SMA Negeri 15 Bandar Lampung dan sampelnya adalah siswa kelas X MIA 1 dan X MIA 3. X MIA 1 sebagai kelas eksperimen dan X MIA 3 sebagai kelas kontrol. Statistik inferensial dengan bantuan *Microsoft Office Excel* digunakan untuk menghitung dan menganalisis sumber. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kelas eksperimen yang menggunakan model *e-learning* berbasis *Edmodo* adanya peningkatan kemampuan memahami konsep matematika yang tinggi dengan rata-rata *n-gain* gambaran sebesar 0,726 sedangkan kelas kontrol yang menggunakan konvensional model pembelajaran memiliki interpretasi *n-gain* rata-rata menengah adalah 0,541. Terapan model *e-learning* berbasis *Edmodo* sebagai simpulan berpengaruh terhadap peningkatan kemampuan pemahaman konsep matematika siswa dapat digunakan sebagai media pembelajaran.
4. Muhajir (2019) tujuan penelitian dari mahasiswa Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar- Raniry melacak efektivitas media pembelajaran *Edmodo* terhadap minat dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran sistem komputer jurusan teknik jaringan komputer di SMK Negeri Al-Mubarkeya. Metode kuantitatif dengan

teknik eksperimen digunakan dalam penelitian, desain pretest dan posttest dalam single grup digunakan media dalam penelitian. Edmodo digunakan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol pembelajaran konvensional. Penilaian pretest dilakukan sebelum menggunakan media ajar, sedangkan posttest dilakukan setelah menggunakan edmodo Hasil *posttest* yang diselesaikan setelah menggunakan sumber belajar Edmodo menunjukkan bahwa rata-rata pre-test kelompok eksperimen adalah 40,74, sedangkan rata-rata post-test adalah 80,31. Skor *pre-test* untuk kelompok kontrol adalah 53,98, sedangkan skor post-test adalah 67,65. Kemudian hasil belajar siswa (i) atau hasil *post-test* siswa kelas eksperimen lebih tinggi daripada hasil *post-test* kelas kontrol. Sedangkan berdasarkan perhitungan uji-t, rata-rata nilai post-test untuk kelas kontrol adalah 80,53 dan rata-rata *post-test* untuk kelas eksperimen adalah 67,68. Hasil yang ditunjukkan pada rata-rata kelompok eksperimen lebih tinggi dari kelompok kontrol. Hasil ini juga dibuktikan dengan signifikansi hasil uji sampel independen, yaitu 0,044. Hasil signifikansi menunjukkan bahwa $0,044 < 0,05$ atau $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka hipotesis diterima. Kesimpulan yang diperoleh penggunaan Edmodo dalam meningkatkan minat dan hasil belajar efektif. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui 1) Perbedaan hasil belajar siswa yang menggunakan *E-learning Edmodo* dengan siswa yang menggunakan pembelajaran konvensional 2) Keefektifan penggunaan *E-learning Edmodo* terhadap hasil belajar siswa.

5. Yanuar Satriya Perkasa (2015) merupakan penelitian eksperimen semu yang dilakukan di Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta. Populasi

penelitian ini adalah 64 siswa kelas X jurusan Rekayasa Perangkat Lunak SMK Muhammadiyah 1 Bantul. Kelas eksperimen berjumlah 33 siswa, sedangkan kelas kontrol berjumlah 31 siswa. Metode penilaian digunakan untuk mengumpulkan data. Metode penilaian data didasarkan pada hasil belajar siswa sebelum dan sesudah perlakuan (pretest dan posttest) (posttest). Uji t digunakan peneliti untuk mengetahui perbedaan hasil belajar siswa, dan uji n-gain digunakan untuk mengetahui keefektifan penggunaan E-learning Edmodo dengan siswa yang menggunakan pembelajaran tradisional. Temuan penelitian menunjukkan bahwa 1) hasil belajar siswa yang menggunakan E-learning Edmodo mengalami peningkatan jika dibandingkan dengan hasil belajar siswa yang menggunakan metode tradisional eksperimen sebesar 84,94 dan kelas kontrol sebesar 74,55. 2) Pemanfaatan *e-learning edmodo* masuk kategori efektif pada mata pelajaran simulasi digital siswa kelas X SMK Muhammadiyah 1 Bantul ditunjukkan perolehan dari uji n-gain sebesar 59,6% untuk kelas eksperimen yang diberikan perlakuan pembelajaran menggunakan *e-learning edmodo* yang masuk dalam kategori cukup efektif.

6. ‘Tesis Nika Resti Utami, Efektivitas *E-portofolio* Menggunakan *Edmodo* Terhadap Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Fotografi Kelas X Jurusan Multimedia SMK Negeri 2 Sewon, bertujuan untuk: (1) mengetahui aktivitas siswa yang menggunakan *e-portofolio* dengan *Edmodo* dan portofolio berbasis kertas; (2) mengetahui hasil belajar siswa menggunakan *e-portofolio* menggunakan *Edmodo* dan *paper-based portfolio*; dan (3) studi eksperimen semu desain kelompok kontrol *non-ekuivalen*. Subjek penelitian ini

adalah 65 siswa kelas X Multimedia SMK N 2 Sewon. Kategori instrumen penelitian berupa soal tes, lembar evaluasi kinerja, dan lembar observasi aktif. Nilai t-hitung untuk hitung untuk pertemuan 1, pertemuan 2 dan pertemuan 3 adalah 3,350; 4,274 dan 3,626 sedangkan t-tabel adalah 1,669. (2) Hasil belajar menerapkan *e-portofolio* menggunakan *Edmodo* lebih tinggi daripada portofolio berbasis kertas. Hal ini dibuktikan dengan t-hitung lebih besar dari t-tabel yaitu $2,278 > 1,669$ pada posttest dan $3,739 > 1,695$ pada penilaian unjuk kerja. (3) Perbedaan hasil belajar dengan menggunakan *e-portofolio* dan penerapan *Edmodo* dengan portofolio berbasis kertas. Pembuktian dengan t-hitung lebih besar dari t-tabel yaitu $2,278 > 1,998$ pada posttest dan $3,739 > 2,0385$ pada penilaian unjuk kerja. Efektivitas *e-portofolio* menggunakan *Edmodo* diketahui dari hasil uji-t perbedaan hasil belajar dan uji *N gain* yaitu nilai *N gain* kelompok eksperimen sebesar 0,38 (sedang) dan kelompok.”

Tabel 2.1 Perbandingan dengan Penelitian Sebelumnya

No	Peneliti	Judul	Metode	Perbandingan Hasil
1	Gede Suriadhi (2013)	Pengembangan <i>E-Learning</i> Berbasis <i>Edmodo</i> Pada Mata Pelajaran IPA Kelas VIII di SMP Negeri 2 Singaraja	Eksperimen: Uji kelayakan ahli uji lapangan uji ahli isi. Analisis deskriptif kuantitatif dan analisis statistik inferensial. <i>Uji validitas</i> <i>Uji t</i>	Hasil validasi layak oleh para ahli uji lapangan dinyatakan berada pada kualifikasi baik, media berbasis <i>Edmodo</i> dikatakan dinyatakan layak diterapkan.
2	Muhammad Herlambang	Kaitan penggunaan	Analisis deskriptif	Tingkat penerapan

	(2015)	media pembelajaran <i>edmodo</i> dengan hasil belajar siswa pada pelajaran simulasi digital di SMK Negeri 1 Gombong	kuantitatif yang bersifat korelasional <i>simple random sampling</i> menggunakan angket, wawancara, dan dokumentasi Uji Korelasi Product Moment	aplikasi.media pembelajaran <i>edmodo</i> dalam kategori tinggi
3	Nurul Azizah (2017)	Pengaruh Model Pembelajaran <i>E-Learning</i> Berbasis <i>Edmodo</i> untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematis pada Peserta Didik SMA	<i>Quasy Experimental Design</i> dengan metode kuantitatif. Desain penelitian: <i>Pretest-posttest non-equivalent control group design</i> . Analisis data: <i>uji t sample-tidak berkolerasi</i> . Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah <i>cluster random sampling</i>	Penerapan model pembelajaran <i>e learning</i> berbasis <i>edmodo</i> terdapat pengaruh untuk meningkatkan kemampuan pemahaman konsep matematis peserta didik.
4	Muhajir (2014)	efektivitas media pembelajaran <i>Edmodo</i> terhadap minat dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran sistem komputer jurusan teknik komputer jaringan di	Eksperimen Uji <i>t Independent sampet t</i>	Hal ini menunjukkan bahwa hasil nilai rata-rata kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Hasil ini juga dibuktikan oleh hasil signifikasi dari hasil tes

		SMK Negeri Al- Mubarkeya		
5	Yanuar Satriya Perkasa (2015)	Penggunaan e-learning <i>edmodo</i> pada mata pelajaran simulasi digital siswa kelas X SMK Muhammadiyah 1 Bantul	<i>Quasi eksperimen Nonequivalent Control group design, uji t Uji Ngain</i>	Kelas eksperimen yang diberikan perlakuan pembelajaran menggunakan e-learning <i>edmodo</i> yang masuk dalam kategori cukup efektif.
6	Nita Resti Utami	<i>Edmodo</i> Terhadap Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Fotografi Kelas X Jurusan Multimedia di SMK Negeri 2 Sewon	Eksperimen <i>Uji t Uji N Gain</i>	keaktifan siswa yang memanfaatkan e-portofolio menggunakan <i>Edmodo</i> lebih tinggi daripada portofolio berbasis kertas

C. Landasan Teori

1. Efektivitas

Efektivitas merupakan ketercapaian tujuan yang telah direncanakan atau ditetapkan dengan hasil yang dicapai. Pembelajaran dikatakan efektif apabila mencapai sasaran yang diinginkan, baik dari segi tujuan pembelajaran maupun prestasi siswa yang maksimal atau mencapai ketuntasan belajar. Guru sebagai pengelola kelas memiliki teknik dalam pembelajaran untuk mencapai tujuan. Respon siswa sangat berpengaruh terhadap efektivitas kegiatan pembelajaran.

2. Bahan Ajar

Bahan ajar merupakan segala bahan (baik informasi, alat maupun teks) yang

disusun secara sistematis dan digunakan dalam proses pembelajaran. Proses pembuatan bahan ajar mulai dari pemilihan jenis-jenis bahan ajar yang sesuai dengan tingkat pendidikan, sehingga akan tercapai tujuan, sasaran dan memiliki manfaat bagi siswa dan guru.

3. Hasil Belajar

Pengertian hasil belajar adalah hasil yang dicapai secara keseluruhan setelah dilakukan aktifitas belajar yang telah diamati dalam bentuk skor atau angka-angka setelah diberikan tes hasil belajar pada setiap akhir pembelajaran.

4. *E- Learning*

Sistem pembelajaran e-learning memiliki model interaksi yang berbeda dengan sistem pembelajaran konvensional, dimana interaksi yang terjadi dilakukan melalui media komunikasi yang memanfaatkan teknologi internet interaksi antara guru dengan siswa dan interaksi antara siswa dengan siswa lainnya dapat dilakukan dengan baik sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

5. *Edmodo*

Edmodo konten untuk pendidikan dirancang untuk menciptakan interaksi guru dan siswa yang menekankan pada komunikasi yang cepat, *poling*, penugasan, berbagai ide, dan banyak hal lagi. Sebagai pendidik, fungsi *edmodo* memberikan fitur untuk berbagai *file*, *link*, tugas, nilai serta peringatan secara langsung kepada siswa. Sedangkan sebagai siswa, fitur yang diberikan adalah mereka dapat berkomunikasi dengan gurunya secara langsung, berdiskusi dengan siswa lain, mengirimkan tugas secara langsung dan banyak lagi.

6. Kelangkaan dan Kebutuhan Manusia

Ketidakseimbangan antara kebutuhan dan ketersediaan alat pemuas kebutuhan itu disebut kelangkaan. Kebutuhan dan alat pemuas kebutuhan yang tidak berimbang menyebabkan terjadinya kelangkaan. Materi kelangkaan dan kebutuhan manusia dipelajari siswa untuk dianalisis bagaimana cara pemecahannya.

Kebutuhan merupakan keinginan untuk dapat menikmati dan juga mempunyai kegunaan dari barang dan juga jasa yang bisa memenuhi suatu kebutuhan dalam rangka mencapai kemakmuran. Penggolongan macam-macam kebutuhan dapat digunakan sebagai acuan manusia untuk membuat skala prioritas.

D. Kerangka Pikir

Kemajuan teknologi khususnya di bidang pendidikan memberikan manfaat bagi warga sekolah khususnya, salah satunya adalah media pembelajaran *Edmodo*. Nic Borg menciptakan *Edmodo*, sebuah jejaring sosial pendidikan, untuk memfasilitasi proses pembelajaran antara guru dan siswa, (Nitin, 2014).

Bahan ajar yang terdapat pada *e-learning Edmodo* dalam beberapa fasilitas yang dimiliki menambahkan bahan ajar. Berinteraksi diskusi maupun perorangan, sumber referensi, pengembangan bahan ajar pada media, tes online dan interaksi siswa. *E-learning Edmodo* melatih siswa belajar mandiri di luar lingkungan sekolah, dan tingkat kemampuan bertanya pada siswa atau materi yang belum dipahami.

Pembelajaran IPS kelas VII semester 2 jenjang SMP/MTs pada bab III membahas kelangkaan dan kebutuhan manusia. Pembelajaran yang dilakukan menggunakan desain kurikulum terbaru. Desain pembelajaran yang akan

dilaksanakan di kelas VII SMP Negeri 1 Wanadadi adalah menggunakan kumpulan bahan ajar yang telah disesuaikan dengan silabus rencana pembelajaran mata pelajaran IPS yang sudah dibuat oleh Guru sebagai peneliti, bahan ajar kemudian di unggah melalui sebuah media *online*, dalam hal ini peneliti menggunakan media *e learning Edmodo*.

Edmodo memiliki beberapa fitur yang sangat mendukung dalam pembelajaran. Fitur yang terdapat pada *Edmodo*: *polling, quiz, file, links, library, assignment, award badge, parent code*. Bahan ajar yang sudah dibuat dapat diunggah melalui fitur *file* dan *link*, materi, soal dan video dan unggahan lainnya dapat disimpan dalam fitur *library*.

Penilaian diunggah melalui fitur *quiz*. Bentuk soal dalam *quiz* terdapat pilihan ganda, benar salah, jawaban pendek, dan uraian. *Assignment* digunakan sebagai penugasan secara *online* dan *award badge* atau lencana diberikan untuk siswa yang mencapai kriteria penilaian dalam *portofolio*. Penilaian siswa dalam penelitian ini, penulis menggunakan penelitian keaktifan siswa dan hasil belajar. Hasil belajar yang diteliti adalah nilai ulangan harian sub-bab kelangkaan dan kebutuhan manusia melalui *pre test* dan *post test* dalam fitur *quiz*. Mengevaluasi efektivitas bahan ajar menggunakan hasil penilaian *pre test* dan *post test*.

Peraturan Pemerintah Nomor 19 tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan, pasal 19 ayat 1 menyatakan bahwa proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara *interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif, memberi ruang gerak yang*

cukup bagi prakarsa, kreatifitas dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat dan perkembangan fisik serta psikologi siswa.

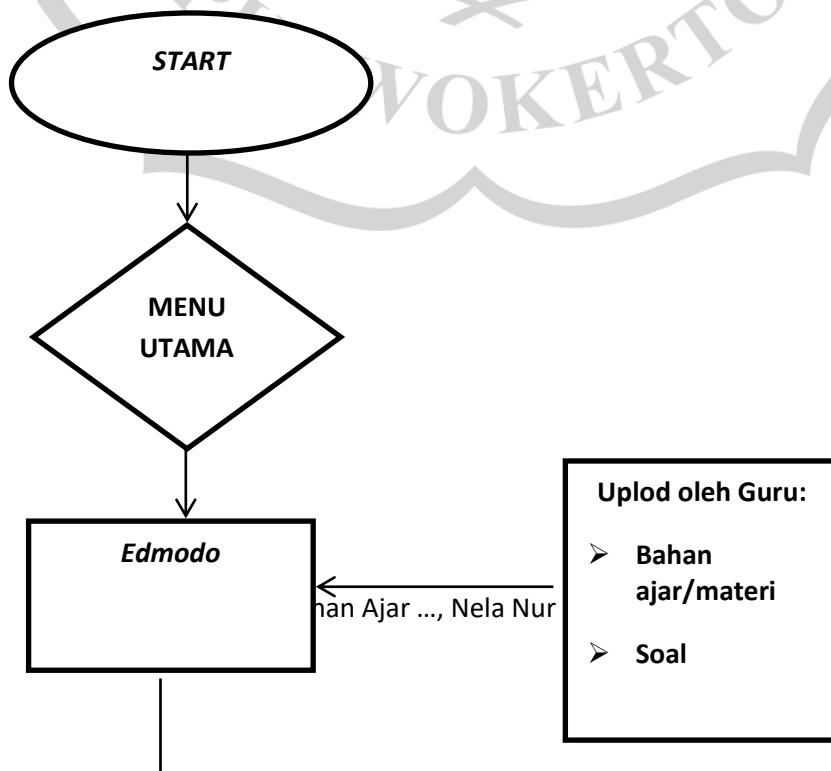
Guru menerapkan pembelajaran sesuai dengan peraturan pemerintah sehingga dapat melaksanakan pembelajaran yang menyenangkan. Dalam pembelajaran kurikulum 2013 siswa lebih dituntut untuk aktif, kreatif dan inovatif dalam setiap pemecahan masalah yang mereka hadapi di sekolah. Penilaian siswa dari segala aspek, sehingga penentuan nilai bagi siswa bukan hanya dari nilai ujian saja, tetapi dengan menggunakan penilaian autentik.

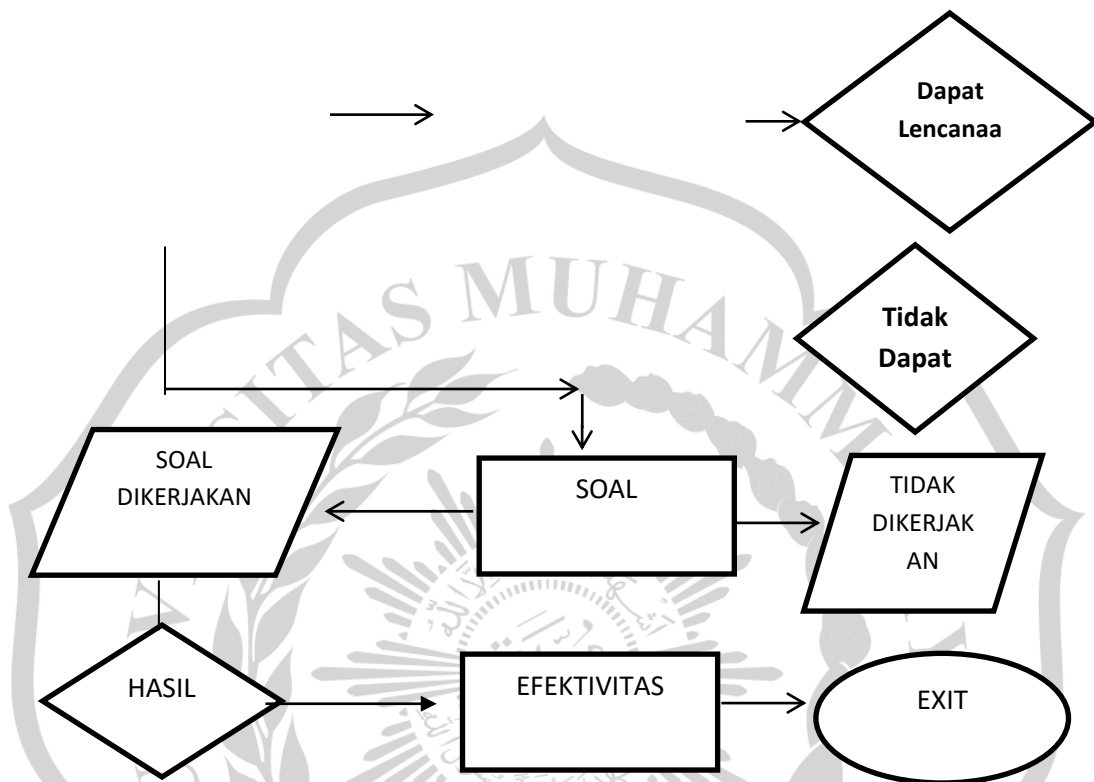
Hasil belajar siswa pengukurannya dapat menggunakan platform salah satunya adalah *e-learning Edmodo*. Keefektifan media *Edmodo* berdasarkan penelitian menunjukkan semakin tinggi hasil belajar siswa berarti *platform Edmodo* semakin efektif digunakan. Semakin tinggi hasil belajar siswa dengan menggunakan *Edmodo* maka akan efektif dalam pembelajaran (Nurgana, 1985:63):

1. Ketuntasan hasil belajar dalam pembelajaran dikatakan tuntas jika siswa telah memperoleh nilai Kriteria Ketuntasan Minimal secara *afektif, kognitif* dan *psikomotorik* mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial 70 dalam prestasi hasil belajar. Kelas eksperimen dan kelas kontrol diberikan soal posttest yang sama, hasil yang diperoleh dibandingkan menggunakan uji-t yang selanjutnya menggunakan uji *n-gain* untuk menghitung nilai efektivitasnya apabila terjadi perbedaan nilai. Selisih nilai *posttest* dan *pre test* digunakan untuk menghitung nilai efektivitas materi kebutuhan dan kelangkaan ekonomi pada *platform Edmodo* yang dihitung melalui uji *n-gain* bertujuan meningkatkan hasil belajar siswa.

2. Model pembelajaran *edmodo* perbedaan yang signifikan ditunjukkan pada perbedaan hasil belajar siswa dibuktikan pada penelitian tentang pemahaman awal dengan pemahaman setelah perlakuan (n-gain yang signifikan) sehingga siswa termotivasi dapat memperoleh hasil belajar maksimal dan belajar lebih giat serta pembelajaran yang menyenangkan berpihak pada murid.
3. Mengukur Efektivitas pembelajaran peneliti juga menggunakan angket penilaian. Angket ini akan diberikan siswa pada pertemuan keempat setelah penilaian *post test*. Pertanyaan dalam kuesioner ini terdiri penilaian yang mencakup motivasi, sikap, daya tarik, kemudahan, dan kegunaan. Mengukur keaktifan siswa dalam pembelajaran baik dalam menggunakan metode *Edmodo* ataupun pembelajaran konvensional. Menilai siswa dalam mengerjakan tugas ataupun kuis yang diberikan guru, menjawab kuis yang diberikan dan aktif bertanya dalam pembelajaran. Dalam penilaian keaktifan peneliti menggunakan portofolio keaktifan siswa.

Bagan Alur Pembelajaran *Edmodo*





Gambar 2.2. Kerangka Pikir Pembelajaran Edmodo

E. Hipotesis

Berdasarkan kerangka pikir, hipotesis dapat diajukan sebagai berikut:

1. Keaktifan

H_0 = Tidak ada perbedaan keaktifan antara kelas yang tidak menggunakan media pembelajaran *edmodo* dengan kelas yang menggunakan *platform* pembelajaran *edmodo* pada materi kelangkaan dan kebutuhan manusia.

H_a = Ada perbedaan keaktifan signifikan pada kelas yang memanfaatkan *Edmodo* dengan kelas tanpa media pembelajaran *Edmodo* materi kelangkaan dan kebutuhan manusia.

2. Hasil Belajar

H0 = Tidak ada perbedaan hasil belajar siswa yang signifikan antara kelas tanpa media pembelajaran *edmodo* dengan kelas yang menggunakan media pembelajaran *edmodo* pada materi kelangkaan dan kebutuhan manusia.

Ha = Ada perbedaan hasil belajar siswa yang signifikan antara kelas tanpa media pembelajaran *edmodo* dengan kelas yang menggunakan media pembelajaran *edmodo* pada materi kelangkaan dan kebutuhan manusia.

3. Efektivitas

H0 = Tidak ada perbedaan efektivitas antara kelas tanpa media pembelajaran *Edmodo* dengan kelas yang memanfaatkan media pembelajaran *Edmodo* pada materi kelangkaan dan kebutuhan manusia.

Ha = Ada perbedaan efektivitas yang signifikan pada kelas pengguna *Edmodo* dengan kelas yang tidak memanfaatkan *Edmodo* pada materi kelangkaan dan kebutuhan manusia.