

## **PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN E-LEARNING BERBASIS EDMODO PADA MATA PELAJARAN PRAKARYA KEWIRAUSAHAAN KELAS X SMA**

Genclang Sharfina<sup>1\*)</sup>

<sup>1</sup>Pendidikan Teknologi Kejuruan, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Jakarta, Jakarta 13220, Indonesia

\*) E-mail: [genclangs@gmail.com](mailto:genclangs@gmail.com)

**Abstrak:** Tujuan penelitian ini untuk pengembangan media pembelajaran e-learning berbasis Edmodo di SMA Negeri 17, Kota Bekasi. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian dan pengembangan (R&D) dengan menggunakan model Borg and Gall. Penelitian dilakukan dengan memulai tahap *research and information and planning, develop preliminary from product, preliminary field testing, main product revision, Dessimination and Implementation*. Tahap Pengembangan dilakukan dengan tiga tahap, yaitu pembuatan produk, pengujian internal produk, dan revisi produk. Pengujian dilakukan oleh 3 orang ahli, yaitu 2 ahli media pembelajaran, dan 1 ahli materi. Hasil penilaian ahli dilakukan dengan penilaian CVR, menyatakan bahwa media pembelajaran sangat layak digunakan, dengan presentase 93% dan 100%, dan ahli materi menyatakan materi pembelajaran sangat layak digunakan dengan presentase sebesar 90,91%. Disimpulkan bahwa Pengembangan media pembelajaran e-learning berbasis Edmodo pada mata pelajaran PKWU materi batik cocok untuk diterapkan di SMA melalui pembelajaran jarak jauh, sehingga lebih memungkinkan guru untuk menyampaikan materi pembelajaran dengan baik.

Kata kunci: *E-Learning*, Edmodo, PKWU, Batik

### ***Development Of Edmodo Based E-Learning Learning Media In The Subject Of Entrepreneurship In Class X Senior High School***

**Abstract:** *The purpose of this study was to develop Edmodo-based learning media in SMA Negeri 17, Bekasi City. The method used in this research is the research and development (R&D) method using the Borg and Gall model. The research was carried out by starting the research stage and information and planning, preliminary development of the product, preliminary field testing, revision of the main product, objectives and implementation. The development stage is carried out in three stages, namely product manufacturing, internal product testing, and product revision. Testing was carried out by 3 experts, namely 2 instructional media experts, and 1 material expert. The results of the study were carried out with the CVR results, stating that learning was very feasible to use, with a percentage of 93% and 100%, and material experts related to learning materials were very feasible to use with a percentage of 90.91%. It was conveyed that the development of Edmodo-based e-learning learning media in PKWU subjects, batik material is suitable to be applied in high school through distance learning, so that it is more supportive of teachers to deliver learning materials well.*

*Keywords:* *E-Learning, Edmodo, PKWU, Batik*

## **PENDAHULUAN**

Manusia dalam kehidupannya membutuhkan pendidikan, sehingga dapat mengembangkan potensi yang ada dalam dirinya. Menurut Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, 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. Sejalan dengan terjadinya pergeseran budaya dalam kehidupan manusia yang dinamis dan sarat

perubahan, maka harus diikuti dengan perubahan dan perbaikan pendidikan di semua jenjang pendidikan sebagai antisipasi kepentingan masa depan. Perbaikan dan penyempurnaan pendidikan perlu terus dilakukan, diselaraskan dengan perkembangan dunia usaha atau dunia industri, perkembangan dunia kerja, serta perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni. Upaya yang dilakukan pemerintah untuk menjawab tantangan masa depan adalah mengembangkan kurikulum baru sebagai koreksi sekaligus penyempurnaan dan penguatan dari kurikulum sebelumnya yang dikenal dengan “Kurikulum 2013”.

Menurut Nasution (2008:5), Kurikulum sebagai satu kesatuan dari beberapa komponen pastilah memiliki peran dan fungsi. Peran kurikulum yaitu: 1. Peran konservatif adalah melestarikan berbagai budaya sebagai warisan masa lalu. 2. Peran kreatif yaitu kurikulum harus mengandung hal-hal baru sehingga dapat membantu siswa untuk dapat mengembangkan setiap potensi yang dimilikinya agar dapat berperan aktif dalam kehidupan sosial masyarakat yang senantiasa bergerak maju secara dinamis. 3. Peran kritis dan evaluative yaitu Kurikulum berperan untuk menyeleksi nilai dan budaya mana yang perlu dipertahankan, dan mana yang harus dimiliki oleh siswa. Kurikulum yang saat ini diterapkan oleh pemerintah yaitu Kurikulum 2013 (K13), dimana salah satu mata pelajaran yang termuat dalam kurikulum ini yaitu Prakarya dan Kewirausahaan (PKWU). Mata pelajaran ini merupakan mata pelajaran wajib yang termasuk dalam kelompok B di Kurikulum 2013, dimana pada kelompok ini lebih fokus pada aspek afektif dan psikomotor. Ruang lingkup pada mata pelajaran PKWU terdiri atas 4 bidang, yaitu kerajinan, rekayasa, budidaya, dan pengolahan. Pelaksanaan kegiatan pembelajaran dan pengembangan atas keempat bidang tersebut bergantung pada satuan pendidikan, dengan mempertimbangkan minat dan bakat guru pengampu mata pelajaran, potensi lingkungan sekitar, budaya, kondisi ekonomi, dan kebutuhan lokal.

Kegiatan pembelajaran PKWU di SMA Negeri 17 Kota Bekasi hanya mempelajari 2 bidang, yaitu kerajinan dan pengolahan. Bidang kerajinan yang dipelajari siswa adalah membuat kerajinan dengan inspirasi kebudayaan non benda, dan pengolahan limbah berdasarkan daya dukung daerah setempat. Kerajinan dengan inspirasi kebudayaan non benda, dipelajari oleh siswa melalui kegiatan membuat. Pembelajaran membuat ini difokuskan pada motif batik khas Jawa Barat, hal ini sesuai dengan lokasi SMA Negeri 17 Kota Bekasi yang masuk dalam wilayah Jawa Barat. Motif batik yang dibuat oleh siswa didasarkan pada inspirasi kebudayaan non benda, seperti pantun, cerita rakyat, tarian, upacara adat, dan mitos. Penghargaan Unesco kepada pemerintah Indonesia pada 2009 menunjukkan bahwa Internasional mengakui batik sebagai warisan karya seni atau budaya asli Indonesia, sehingga diharapkan semua warga negara ikut bertanggung jawab untuk melestarikan batik sebagai warisan seni dan budaya. Upaya pelestarian batik membutuhkan pemikiran bersama dari semua elemen bangsa ini, agar batik tidak akan pernah punah. Hal tersebut yang mendasari kegiatan membuat menjadi salah satu pembelajaran penting terutama bagi siswa sebagai generasi muda dalam melestarikan batik.

Saat ini, pembelajaran membuat menjadi terkendala, karena dunia dikejutkan dengan bencana non-alam yang diakibatkan oleh penyebaran *Corona Virus Disease 2019* (Covid -19). Pandemi Covid-19 berdampak pada berbagai sektor kehidupan manusia, tak terkecuali sektor Pendidikan. Di wilayah terdampak, pembelajaran tatap muka terpaksa ditiadakan dan diganti dengan pembelajaran jarak jauh melalui aplikasi berbasis internet. Pelaksanaan pembelajaran jarak jauh, tentu saja menuntut guru untuk mampu bertindak sebagai fasilitator serta mampu mengembangkan media pembelajaran yang sesuai agar transformasi ilmu dari guru ke siswa tetap tersampaikan dengan baik dan target kurikulum dapat tercapai. Salah satu komponen perangkat pembelajaran yang memiliki peran penting adalah media pembelajaran, karena menurut Criticos dalam Daryanto (2012:4), media pembelajaran merupakan salah satu komponen komunikasi, yaitu sebagai pembawa pesan dari komunikator menuju komunikan. Wati (2016:

41). media pembelajaran merupakan sebuah sarana atau alat yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi pembelajaran demi mencapai tujuan pembelajaran. Gerlach dan Ely dalam Arsyad dkk (2016:3) menyatakan bahwa media pembelajaran dapat berupa manusia, materi atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap.

Dalam pemilihan media pembelajaran, guru harus mematuhi prinsip-prinsip tertentu. Rusman (2017:221) menyatakan prinsip-prinsip tersebut diantaranya: (a) Efektivitas, pemilihan media pembelajaran harus berdasarkan ketepatan guna (efektivitas), (b) Relevansi, kesesuaian media pembelajaran digunakan dengan tujuan, karakteristik materi pelajaran, potensi dan perkembangan siswa, serta dengan waktu yang tersedia. (c) Efisiensi, pemilihan dan penggunaan media pembelajaran harus benar-benar memperhatikan bahwa media tersebut murah atau hemat biaya tetapi dapat menyampaikan inti pesan yang dimaksud. (d) Dapat digunakan, media pembelajaran yang dipilih harus benar-benar dapat digunakan atau diterapkan dalam pembelajaran, sehingga dapat menambah pemahaman siswa dan meningkatkan kualitas pembelajaran. (e) Kontektual, pemilihan dan penggunaan media pembelajaran harus mengedepankan aspek lingkungan sosial dan budaya siswa dan mempertimbangkan aspek pengembangan pada pembelajaran *life skills*. Menurut Sudjana dalam Arsyad (2016:29) manfaat media pembelajaran dalam proses belajar yaitu: (1) Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar. (2) Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa dan memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran. (3) Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penutupan kata-kata oleh guru, (4) Siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memerankan, dan lain-lain.

Menurut Arsyad dalam Yohana (2011:10), berdasarkan perkembangannya, media pembelajaran terbagi dalam empat kelompok, yaitu: (1) media hasil teknologi cetak, (2) media hasil teknologi audio-visual, (3) media hasil teknologi yang berbasis komputer, (4) media hasil gagasan teknologi. Dalam situasi pandemi covid-19, dimana kegiatan pembelajaran tidak dapat dilakukan secara tatap muka, menuntut guru untuk lebih kreatif dan inovatif, yang diharapkan dapat mendukung proses pembelajaran jarak jauh sehingga membantu guru dan siswa saling terhubung. Media pembelajaran yang mendukung pembelajaran jarak jauh yaitu media yang berbasis audio visual, sehingga mudah diakses menggunakan perangkat gawai, seperti laptop atau smartphone. Pembelajaran jarak jauh melibatkan berbagai pihak untuk berperan aktif, tugas guru menjadi lebih rumit, karena guru harus meringkas materi karena keterbatasan waktu yang tersedia, guru harus mengontrol siswa agar tetap aktif mengikuti kegiatan pembelajaran, mengerjakan tugas yang diberikan, siswa dituntut agar lebih mandiri, sementara orang tua dituntut untuk menyiapkan fasilitas yang dapat menunjang terlaksananya pembelajaran jarak jauh serta berperan mendampingi siswa untuk belajar dari rumah.

Permasalahan inilah yang pada akhirnya menuntut guru untuk mampu bertindak sebagai fasilitator dalam berpikir kreatif dan inovatif, serta mampu mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dalam kegiatan pembelajaran yang akan berlangsung. Hal ini sejalan dengan tantangan kompetensi guru abad 21, yaitu kemampuan beradaptasi (*adaptability*), memahami disiplin ilmunya dari berbagai konteks, dan peka terhadap perkembangan kebutuhan peserta didik dan masyarakat. Guru harus mau untuk berpacu mengikuti tuntutan perkembangan bukan hanya terlibat namun bertindak inovatif. Seorang guru harus mampu untuk memformulasikan, mengkonstruksi, menyusun, memodifikasi dan peka terhadap informasi sehingga dapat dipahami sebagai suatu pengetahuan. Perkembangan masif Teknologi Informasi dan Komunikasi membawa perubahan pola-pola pembelajaran sehingga guru dituntut mampu menyesuaikan diri dengan model-model pembelajaran baru. Menurut Hartanto dalam pratiwi

(2020: 2), bentuk perkembangan teknologi informasi yang dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran adalah menggunakan e-learning (pembelajaran online). Menurut Kitao dalam Pratiwi (2020: 2), Pembelajaran online diartikan sebagai suatu jaringan komputer yang saling terkoneksi dengan jaringan komputer lainnya ke seluruh penjuru dunia. Menurut Darmawan (2012) dalam Pratiwi (2020: 2), Aplikasi ini dapat memfasilitasi aktivitas pelatihan dan pembelajaran serta proses belajar mengajar baik secara formal maupun informal, serta memfasilitasi kegiatan dan komunitas pengguna media elektronik, seperti internet, intranet, CD-ROM, Video, DVD, televisi, HP, PDA, dan lain sebagainya.

Menurut Hakim (2016:2), e-Learning merupakan pembelajaran yang didukung dan dikembangkan melalui teknologi dan media digital, dan juga merupakan salah satu bentuk dari konsep *distance learning* atau belajar jarak jauh. Menurut Henderson (2003: 29) dalam Surjono (2016: 44), ada 3 macam tipe pembelajaran dengan e-learning, yaitu: (1) *Synchronous*, sekelompok siswa bertemu dengan instruktur melalui internet, user online pada saat yang bersamaan ketika mereka berkomunikasi satu dengan yang lain, instruktur dapat berinteraksi dengan siswa, siswa dapat berinteraksi dengan siswa lain; (2) *Self-direct*, siswa bertindak sendiri untuk belajar, tidak ada guru/instruktur, teman yang berinteraksi dengannya; (3) *Asynchronous*, gaya belajar ini merupakan gaya belajar kolaboratif dimana sekelompok siswa bertemu dengan guru melalui internet dan dapat berkomunikasi, namun tidak selalu online pada saat yang bersamaan. Siswa dapat berkomunikasi dengan meninggalkan pesan yang dapat direspon selang beberapa waktu.

Salah satu model pembelajaran *e-learning* adalah Edmodo, yang merupakan paradigma baru dalam kegiatan pembelajaran dimana layanan yang diberikan pada peserta didik dengan memanfaatkan teknologi berbasis internet. Menurut Hakim (2016:2), Edmodo adalah layanan berbasis internet yang disediakan sebagai sebuah jaringan belajar yang memungkinkan pengajar berbagi konten pembelajaran, memberikan kuis dan tugas, serta berkomunikasi dengan peserta didik, pengajar yang lain, serta orang tua murid. Menurut Thomas Tan (2017: 224), edmodo adalah *platform microblogging* pribadi yang dikembangkan untuk guru dan siswa. Guru dan siswa dapat berbagi catatan, tautan, dan dokumen. Guru juga memiliki kemampuan untuk mengirimkan peringatan, acara, dan tugas untuk siswa dan dapat memutuskan untuk mengirimkan sesuatu dalam kerangka waktu yang dapat dilihat publik. Menurut Thomas Tan (2017: 230), edmodo dirancang untuk membuat siswa bersemangat belajar di lingkungan yang lebih akrab. Di dalam edmodo, guru dapat melanjutkan diskusi kelas online, memberikan polling untuk memeriksa pemahaman siswa, dan rencana penghargaan kepada siswa secara individual berdasarkan kinerja atau perilaku.

Thomas Tan (2017: 231), juga menjelaskan bahwa edmodo menggunakan desain yang mirip dengan facebook, dan menyediakan guru dan siswa tempat yang aman untuk berinteraksi, berkolaborasi, dan berbagi konten. Siswa dapat mengajukan pekerjaan rumah dan melihat nilai-nilai mereka dan komentar guru mungkin telah diposting tentang tugas mereka. Menurut Pitoy dalam Kurniasih (2016: 963), edmodo merupakan platform social network bagi guru dan siswa dalam berbagi ide, file, agenda, kegiatan, dan tugas. Menurut Gatot (2013: 3), edmodo adalah *platform* media sosial yang sering digambarkan seperti facebook untuk sekolah dan dapat berfungsi lebih banyak lagi sesuai kebutuhan. Edmodo merupakan media yang menarik bagi guru dan peserta didik dengan elemen sosial yang menyerupai facebook. Seorang guru dapat dengan mudah mengelola sebuah sistem yang menyediakan fitur terbaik dan praktis, sehingga guru selalu terhubung dengan peserta didik dan mengatur segala aktivitas peserta didik dengan mudah. Kegiatan pembelajaran yang dapat digunakan sesuai dengan fitur yang tersedia pada media Edmodo yakni *content sharing* atau berbagi materi pelajaran, penugasan, kuis, polling, serta memungkinkan adanya kegiatan diskusi pada fitur komentar.

Menurut Nurita (2013: 141), Edmodo merupakan *social network* berbasis lingkungan sekolah (school environment). Edmodo adalah salah satu jenis platform e-learning yang didirikan pada tahun 2008 oleh Nicolas Brog dan Jeff O'Hara. Platform ini dapat dimanfaatkan secara langsung tanpa harus menyediakan server khusus dan instalasi panjang yang dapat digunakan oleh guru dan siswa dalam suatu ruang kelas. Edmodo memiliki tiga fungsi dalam proses pembelajaran, yakni fungsi pengganti, pendamping dan pelengkap. Fungsi pengganti, fasilitas kelas yang ada di Edmodo dimanfaatkan untuk mengganti jam pelajaran yang tidak bisa dilakukan dengan tatap muka secara langsung. Fungsi pendamping, Edmodo dimanfaatkan sebagai media pendamping belajar. Melalui Edmodo, dapat belajar secara mandiri mengenai materi-materi yang sudah disampaikan. Sebagai pelengkap, fitur assignment dan quiz yang ada di Edmodo dimanfaatkan oleh guru untuk memberikan tugas dan ujian.

Menurut SEAMOLEC (2013), edmodo adalah platform media sosial yang sering digambarkan sebagai facebook untuk sekolah dan dapat berfungsi lebih banyak lagi sesuai dengan kebutuhan. Edmodo dikembangkan berdasarkan prinsip-prinsip pengelolaan kelas berbasis kelompok dan juga sosial media. Menurut Gruber dalam Nasrullah (2017:2), edmodo merupakan website jejaring sosial yang mirip dengan facebook yang digunakan untuk proses pembelajaran. Edmodo merupakan salah satu jenis teknologi komunikasi dalam bentuk website jejaring sosial yang mirip dengan facebook yang digunakan untuk proses pembelajaran sehingga mempermudah proses pembelajaran baik pendidik, peserta didik, dan orang tua yang dapat memuat berbagai media yang berupa gambar, animasi, teks, dan suara. Edmodo sering disebut sebagai facebook-nya pendidik karena edmodo diperuntukkan untuk pendidik, peserta didik, dan orang tua.

Hasil penelitian Al-Said dalam Nasrullah (2017:2), menyatakan dalam proses pembelajaran menggunakan edmodo, secara umum dapat lebih menghemat waktu. Proses pembelajaran edmodo dapat menciptakan aktifitas belajar yang menarik, inovatif, dan efektif. Pembelajaran edmodo dapat diakses melalui web dan smartphone (Windows Phone, iOS, Android, dll) secara online yang didalamnya terdapat ruang virtual untuk pendidik dan peserta didik untuk berbagi dan mendiskusikan ide, dan file (teks, gambar, audio, dan video). Menurut Shams-abadi dalam Nasrullah (2017:3), edmodo merupakan lingkungan belajar online aman dan bebas dari iklan, game, dan gangguan lainnya yang dapat digunakan untuk berkomunikasi antara pendidik dan peserta didik baik pelajaran, pekerjaan rumah, dan berkolaborasi dengan teman sekelas. Menurut Subiyantoro dalam Sudarsi (2017: 249), edmodo bertujuan untuk membantu pendidik memanfaatkan fasilitas social networking sesuai dengan kondisi pembelajaran didalam kelas riil.

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut diatas, dapat disimpulkan bahwa edmodo merupakan *platform microblogging* yang dikembangkan untuk guru dan siswa, guru dapat berbagi informasi melalui edmodo, guru juga dapat berbagi tautan, catatan, dan dokumentasi. Edmodo merupakan layanan berbasis internet yang disediakan sebagai sebuah jaringan belajar yang memungkinkan pengajar berbagi konten pembelajaran dan dapat berkomunikasi dengan pengajar lainnya dan orang tua peserta didik.

Fitur Edmodo menurut Kamarga dalam Herlambank (2015: 15), edmodo dilengkapi dengan beberapa aktivitas pembelajaran, seperti *quiz, assignment, poll, grade book, library, award badges*, dan *parent code*. Untuk bahan ajar, edmodo mendukung bahan ajar berupa file dan link.

a. *Assignment*

Fitur ini digunakan oleh guru untuk memberikan penugasan kepada siswa secara online. Fitur ini dilengkapi dengan waktu deadline dan fitur attach file, sehingga siswa dapat mengirimkan tugas dalam bentuk file secara langsung kepada guru.

b. *File dan Link*

Fitur ini digunakan oleh guru dan siswa untuk mengirimkan pesan dengan melampirkan file dan link pada grup kelas. File yang dilampirkan berlaku untuk semua jenis ekstensi seperti doc, pdf, ppt, dan lain-lain.

c. *Quiz*

Fitur ini digunakan untuk memberikan evaluasi secara online baik berupa pilihan ganda, isian singkat, maupun soal uraian. Quiz hanya dapat dibuat oleh guru, sedangkan siswa hanya mengerjakan saja. Fitur ini dilengkapi dengan batas waktu pengerjaan, informasi tentang kuis yang akan dibuat, judul kuis, dan tampilan kuis.

d. *Polling*

Fitur ini digunakan oleh guru untuk dibagikan kepada siswa untuk mengetahui tanggapan siswa mengenai hal tertentu yang berkenaan tentang pelajaran.

e. *Grade Book*

Fitur ini digunakan oleh guru sebagai catatan nilai siswa yang dapat diisi secara manual atau secara otomatis, sedangkan untuk siswa dapat melihat berupa rekapan nilai dalam bentuk grafik dan penilaian langsung.

f. *Library*

Fitur ini digunakan oleh guru maupun siswa sebagai tempat penyimpanan berbagai sumber pembelajaran dengan konten yang beragam. Guru dapat mengupload bahan ajar, materi, presentasi, sumber referensi, gambar, video, audio, dan konten digital lainnya. File dan link yang terdapat di library dapat dibagikan kepada siswa maupun guru.

g. *Award Badges*

Fitur ini digunakan oleh guru untuk memberikan suatu penghargaan baik kepada siswa maupun kelompok.

h. *Parents Codes*

Fitur ini berfungsi memberikan kesempatan kepada orang tua atau wali masing-masing siswa dapat bergabung memantau aktivitas belajar dan prestasi putra-putri nya, guru harus mengakses kode untuk orang tua siswa dan kemudian membagikannya pada masing-masing orang tua atau wali. Akses kode untuk orang tua siswa dapat diperoleh dengan mengklik nama kelas.

Menurut Hakin (2016:3), penggunaan edmodo dimulai dengan melakukan pendaftaran akun baru di situs edmodo.com. Pengajar dan peserta didik harus melakukan pendaftaran akun di edmodo.com. Dalam melakukan pendaftaran, setiap pengguna bisa menggunakan akun email yang telah dimiliki. Seorang pengajar yang sudah memiliki akun edmodo bisa berkomunikasi dengan pengajar atau pengguna lain yang telah terdaftar di edmodo seperti menggunakan sebuah layanan media sosial. Pengajar bisa membuat kelas baru atau group. Setelah kelas baru dibuat, pengajar dapat mengundang peserta didik atau pengajar, bahkan juga orang tua untuk bergabung dengan menyebarkan kode yang dibuat ketika kelas baru dibuka. Disediakan pula proses invitasi melalui email untuk mengundang peserta didik, pengajar, dan orang tua untuk bergabung ke group yang telah dibuat. Pada grup yang telah dibuat, pengajar dapat membuat posting yang dilengkapi dengan file yang akan di-upload, atau sebuah hyperlink ke web. Posting tersebut dijadwalkan, sehingga akan muncul sesuai jadwal. Selanjutnya anggota group dapat melihat posting ini sesuai dengan jadwal. Selain itu pengajar juga dapat membuat tugas yang harus dikerjakan oleh peserta didik. Tugas yang dibuat disertai dengan batas waktu yang juga bisa dikunci, sehingga peserta didik tidak bisa mengumpulkan tugas apabila telah terlambat. Fitur lainnya adalah, pengajar bisa membuat sebuah kuis dengan pertanyaan yang didefinisikan oleh pengajar. Kuis bisa dikerjakan oleh peserta didik secara online sesuai dengan batas waktu yang diberikan oleh pengajar. Kuis yang dibuat bisa berupa pertanyaan yang bersifat pilihan ganda atau pertanyaan terbuka yang masing-masing diberi poin. Untuk pertanyaan pilihan ganda, pengajar bisa memberikan kunci jawaban yang benar, sehingga sistem bisa melakukan penilaian secara otomatis untuk setiap pertanyaan. Sedangkan untuk pertanyaan terbuka, penilaian harus dilakukan oleh pengajar.

Kemudian pengajar bisa membuat sebuah polling. Pada polling ini, pengajar membuat sebuah pertanyaan disertai dengan beberapa alternatif jawaban. Pelajar akan memberikan vote pada salah satu alternatif jawaban yang disediakan. Pada sebuah grup, pengajar dapat membentuk beberapa grup kecil. Grup kecil ini dapat digunakan untuk membentuk kelompok belajar kecil dari peserta yang terdaftar pada grup tersebut. Selanjutnya pelajar bisa membuat posting, tugas, kuis, dan polling, khusus untuk grup kecil ini. Beberapa penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini menunjukkan bahwa seiring dengan berkembangnya teknologi, kegiatan pembelajaran dengan e-learning berbasis Edmodo membuat pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien, karena Edmodo menyediakan tempat bagi guru dan siswa yang aman untuk saling berinteraksi, berkolaborasi, dan berbagi konten. Guru dapat mengirim materi, tugas, kuis, dan juga nilai untuk siswa. Penelitian Nu'man (Jurnal Duta, 2014), menunjukkan efektivitas penggunaan media pembelajaran E-Learning model Edmodo lebih tinggi daripada penggunaan media pembelajaran konvensional. Nasrullah, Ende, Suryadi (Pasundan Journal of Research in Mathematics Learning and Education, 2017), bahwa pembelajaran matematik dengan Edmodo membuat siswa menunjukkan sikap yang positif karena dapat menunjukkan semangat dalam belajar dan meningkatkan komunikasi dan interaktif. Hasil penelitian Putri, Wahyuni, Suharso (Jurnal Pendidikan Ekonomi 2017), menunjukkan bahwa penggunaan media Edmodo meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pengelolaan Usaha Pemasaran siswa.

Aktivitas belajar siswa berupa aktivitas mengunduh bahan ajar, merumuskan pertanyaan, mengunggah hasil pekerjaan, memberikan tanggapan, mengumpulkan tugas tepat waktu dan mengerjakan soal-soal meningkat dari kategori kurang aktif menjadi sangat aktif. Penelitian Watoni, Trisnawati, Munib (Indonesian Journal of Curriculum and Educational Technologi Studies, 2017), menyimpulkan bahwa setelah menggunakan media penunjang Edmodo, hasil belajar siswa lebih meningkat, dan siswa dapat mengerjakan tugas secara fleksibel dan efisien. Hanya dengan menggunakan smartphone atau laptop, mengerjakan tugas dapat dilakukan kapan-pun dan dimanapun. Penelitian Indriani (2018) menunjukkan bahwa bahan ajar e-learning berbasis Edmodo membuat siswa lebih memahami materi ajar. Penelitian yang dilakukan Hikmawan dan Sarino (Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran 2018), menyatakan bahwa pemanfaatan media pembelajaran berbasis Edmodo berada pada kategori cukup kuat dalam mempengaruhi motivasi belajar siswa

Setelah dianalisis dari beberapa hasil penelitian sebelumnya, terkait dengan media pembelajaran e-learning berbasis Edmodo, ada beberapa kebaruan dari penelitian ini, yaitu: belum ada penelitian yang menggunakan media pembelajaran e-learning berbasis Edmodo untuk mengukur tingkat pemahaman siswa terhadap mata pelajaran PKWU materi membatik. Membatik merupakan pekerjaan yang rumit dan memerlukan keahlian khusus serta sentuhan seni yang tinggi. Untuk membatik diperlukan pengetahuan dan pemahaman tentang peralatan yang diperlukan serta proses atau tahapan yang harus dilakukan dari awal yaitu dari kain mori sampai menjadi kain batik. Perlengkapan membatik tidak dijual di sembarang tempat, dan masyarakat pada umumnya tidak mengenal perlengkapan membatik. Demikian juga dengan proses membatik yang harus melalui beberapa tahapan. Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan, maka penggunaan media pembelajaran e-learning berbasis Edmodo dapat dijadikan solusi agar siswa lebih memahami peralatan yang digunakan serta tahapan membatik, karena dengan Edmodo guru dapat menampilkan gambar serta keterangan rinci tentang bahan-bahan yang diperlukan, demikian juga proses membatik dari mulai tahap awal sampai menjadi kain batik. Berkaitan dengan situasi pandemic virus corona 19 yang saat ini sedang melanda dunia, penggunaan media pembelajaran e-learning menjadi keharusan, karena situasi mengharuskan kegiatan pembelajaran menjadi pembelajaran jarak jauh (PJJ). Melalui media pembelajaran e-learning berbasis edmodo, kegiatan pembelajaran tetap dapat diselenggarakan dengan baik.

Berdasarkan paparan yang telah dikemukakan, peneliti tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran e-learning berbasis edmodo untuk pembelajaran membatik. Dalam materi batik, untuk memberikan pemahaman pada siswa, banyak komponen yang harus disampaikan, seperti: menjelaskan mengenai apa itu batik, teknik pembuatan batik, peralatan membatik, warna batik, motif batik, proses membatik, dan contoh langsung bagaimana cara membatik. Untuk bahan ajar, edmodo mendukung bahan ajar berupa file dan link, yang dapat dilihat di *library*. Materi yang ditampilkan pada file dan link tersebut berupa video pembelajaran mengenai cara-cara membatik, yaitu ngemplong yang berfungsi untuk menghilangkan kanji. Nyorek atau memola motif batik pada kain. Mbathik yaitu menorehkan malam batik ke kain mori. Nembok untuk menutupi bagian-bagian yang tidak boleh terkena warna dasar menggunakan malam. Medel atau pencelupan kain yang sudah dibatik ke cairan warna. Ngerok dan mbirah malam pada kain dikerok menggunakan lempengan logam, mbironi untuk menutupi warna dasar dan *isen-isen* pola yang berupa *cecek* atau titik dengan menggunakan malam. Menyoga yaitu mencelupkan kain ke dalam campuran warna coklat tersebut, serta nglorod untuk melepaskan seluruh malam (lilin) dengan cara memasukkan kain yang sudah cukup tua warnanya ke dalam air mendidih. Melalui media pembelajaran e-learning berbasis edmodo ini, diharapkan pada mata pelajaran PKWU khususnya materi batik dapat lebih menarik minat siswa untuk menguasai cara membatik, yang pada akhirnya diharapkan dapat menumbuhkan jiwa kewirausahaan melalui batik sekaligus melestarikan batik sebagai warisan budaya non bendawi.

## METODE

Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini yaitu metode penelitian dan pengembangan (R&D) dengan menggunakan model Borg *and* Gall. Pengembangan produk pada penelitian ini dimodifikasi oleh peneliti untuk menghemat waktu dan biaya. Penelitian dilakukan dengan memulai tahap *research and information* dan *planning*. Tahap *Research and information* bertujuan untuk memunculkan dan menetapkan masalah dasar yang dihadapi dalam pembelajaran, sehingga diperlukan pengembangan media pembelajaran. *Planning* merupakan langkah awal yang dilakukan untuk menetapkan desain media pembelajaran yang dikembangkan dan disesuaikan dengan kompetensi dasar. Tahap selanjutnya adalah *Develop Preliminary from Product, Preliminary Field Testing* (Uji Coba Terbatas), *Main Product Revision, Dessimination and Implementation*. *Develop Preliminary from Product* dilakukan untuk menyusun bentuk draft awal media dan kebutuhan perangkat yang diperlukan. *Preliminary Field Testing* (Uji Coba Terbatas) dilakukan untuk memvalidasi instrumen (angket) pembelajaran, melalui penyajian serta RPP, media pembelajaran dan materi, yang dilakukan dengan cara diskusi atau wawancara langsung dengan pakar mengenai perbaikan apa yang harus dilakukan, kemudian rancangan tersebut dinilai oleh validator yang telah memahami prinsip pengembangan media pembelajaran dan materi ajar pada penelitian. *Main Product Revision* dilakukan untuk merevisi media pembelajaran berdasarkan hasil temuan berupa saran-saran perbaikan model pembelajaran berbasis produk yang diperoleh dari pakar pada uji coba terbatas. *Dessimination and Implementation* dilakukan untuk penyebaran media pembelajaran melalui publikasi jurnal ilmiah.

Tahapan validasi pada penelitian ini dilakukan melalui diskusi atau wawancara langsung dengan pakar mengenai rancangan media pembelajaran, kemudian dinilai oleh validator yang telah memahami prinsip pengembangan media pembelajaran. Kegiatan validasi dilakukan dengan mengisi lembar validasi dan diskusi sampai tercapai kondisi dimana validator berpendapat bahwa media pembelajaran yang dikembangkan sudah valid dan layak untuk digunakan. Tahap Pengembangan dilakukan dengan tiga tahap, yaitu pembuatan produk, pengujian internal produk, dan revisi produk. Pembuatan Produk yang dirancang dengan menyesuaikan pada analisis kebutuhan serta dibuat lebih praktis, efektif, efisien, serta lebih

menarik. Pengujian internal produk untuk menguji kelayakan produk bahan ajar yang akan dikembangkan, yang diuji oleh dua ahli yaitu ahli materi dan ahli media. Pengujian oleh ahli materi meliputi kelayakan isi yang terdiri atas beberapa komponen seperti kesesuaian materi dengan KI dan KD, keakuratan materi, dan bahasa. Pengujian oleh ahli media meliputi kelayakan isi yang terdiri atas komponen kelengkapan materi, mengandung wawasan produktivitas, merangsang keingintahuan, serta mengembangkan kecakapan hidup. Revisi produk 1 dilakukan berdasarkan saran perbaikan yang diberikan oleh ahli materi dan ahli media, meliputi penilaian, pendapat, dan hasil kesimpulan terhadap produk, yang selanjutnya akan digunakan untuk merevisi produk bahan ajar yang dikembangkan.

Teknik analisis data berupa validasi instrumen didapatkan dari instrumen atau alat evaluasi yang valid. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini ada 2 instrumen yaitu instrumen media pembelajaran dan instrumen materi. Instrumen tersebut diberikan kepada ahli untuk mengetahui kesesuaian komponen dan teknologi serta efektivitasnya dengan pemberian skor menggunakan *rating scale*. Pemberian skor *checklist* pada lembar instrumen menggunakan *rating scale* dengan 4 (empat) pilihan jawaban, yaitu: 4 (Sangat Baik), 3 (Baik), 2 (Cukup Baik), dan 1 (Kurang Baik). Instrumen diberikan kepada pakar untuk divalidasi, lalu pakar menelaah instrumen dan memberikan komentar juga masukkan mengenai instrumen yang telah dibuat, kemudian instrumen tersebut direvisi sesuai komentar dan masukkan yang diberikan. Instrumen yang sudah direvisi diberikan kembali kepada pakar untuk diperiksa, setelah itu divalidasi oleh pakar untuk mengetahui sesuai atau tidak sesuai suatu instrumen yang telah dibuat.

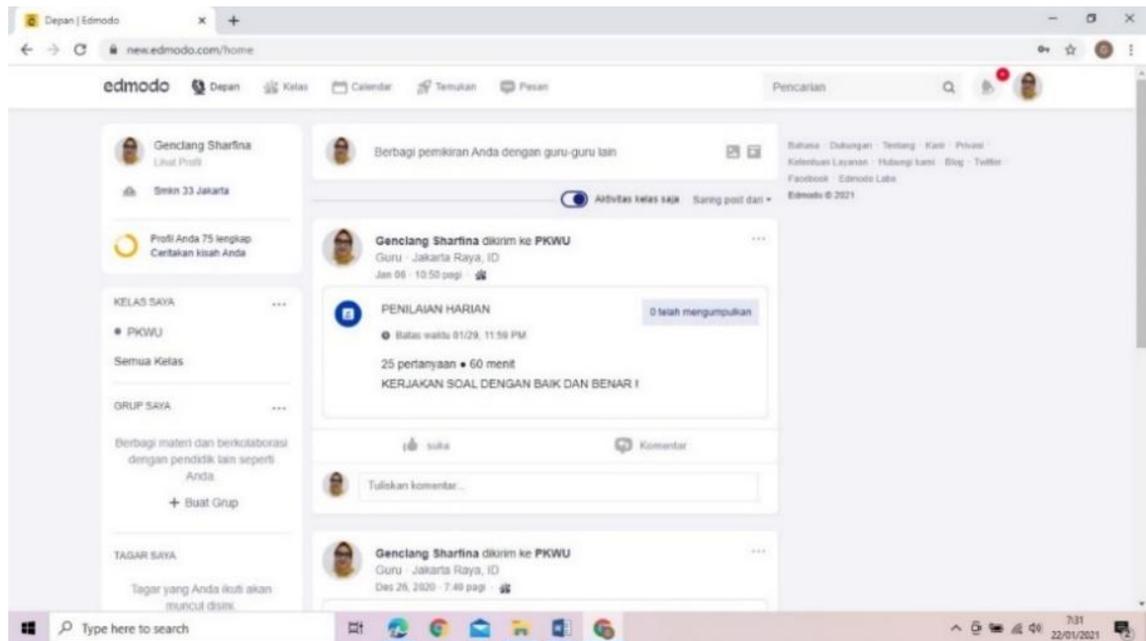
## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Media Pembelajaran E-Learning Berbasis Edmodo

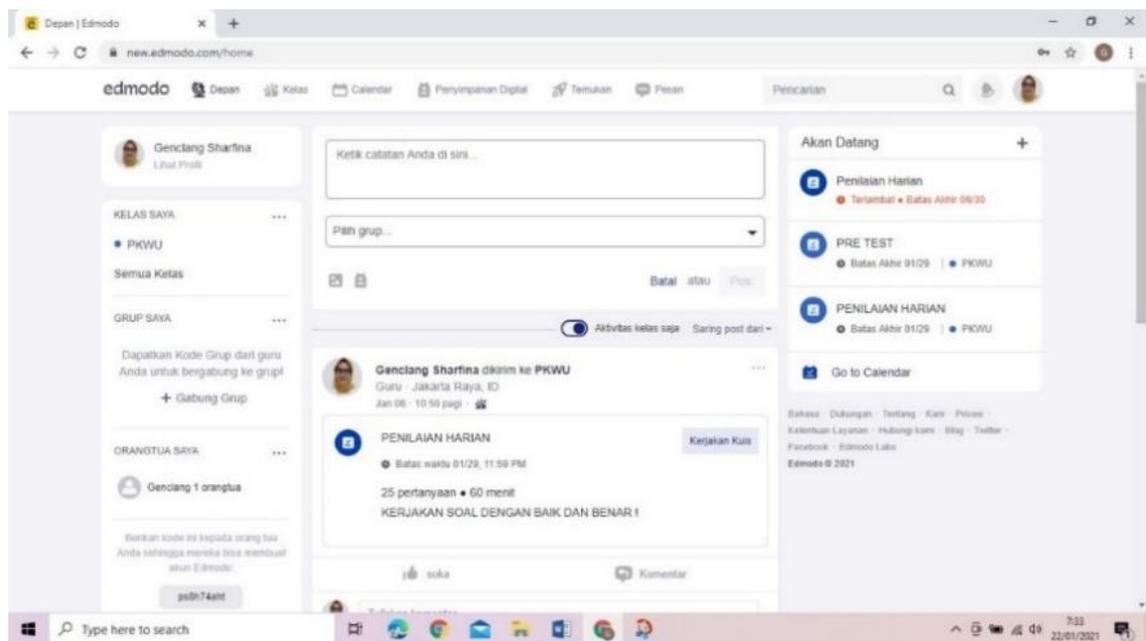
Penggunaan media pembelajaran e-learning berbasis edmodo merupakan salah satu kegiatan pembelajaran yang digunakan saat ini. Penggunaan Edmodo ini memungkinkan siswa belajar tidak terbatas waktu dan tempat, sehingga keterbatasan media pembelajaran serta sarana dan prasarana di sekolah tidak menjadi hambatan bagi guru dalam menyampaikan materi pembelajaran. Pengembangan media pembelajaran dilakukan menggunakan Edmodo, yang dapat dibuka oleh siswa di lab computer sekolah atau pada handphone, baik dengan menginstal aplikasi Edmodo ataupun membukanya di browser. Tampilan media pembelajaran edmodo terdiri dari tampilan awal, tampilan menu materi, tampilan menu pendukung, tugas dan evaluasi.

### Tampilan awal Edmodo

Tampilan awal Edmodo disini yaitu tampilan awal yang terlihat saat guru atau siswa login menggunakan akun Edmodo. Terdapat perbedaan tampilan awal Edmodo pada akun guru dan siswa. Akun guru akan memperlihatkan layar yang menunjukkan nama guru, nama sekolah guru, kelas, tempat menuliskan atau membuat postingan, postingan tulisan dan kuis atau penugasan yang di posting guru. Akun siswa, akan memperlihatkan layar yang menunjukkan nama siswa, kelas, tempat menuliskan catatan, postingan tulisan yang dibuat guru, nama orangtua, serta agenda yang akan datang berisi daftar tugas, penilaian harian, ataupun kuis yang perlu dikerjakan oleh siswa. Nama orangtua akan muncul, jika siswa yang bersangkutan mengaitkan akun orangtua pada akun siswa tersebut. Berikut adalah tampilan awal dari Edmodo, saat guru atau siswa login.



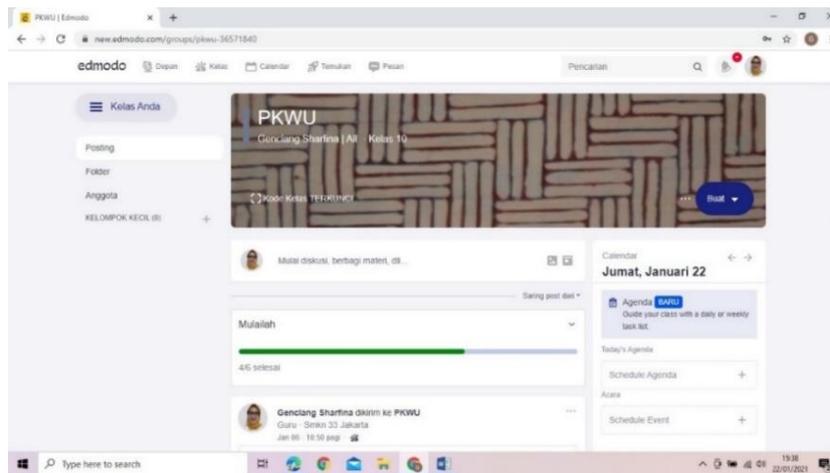
**Gambar 1.** Tampilan Depan Dari Layar Edmodo Guru



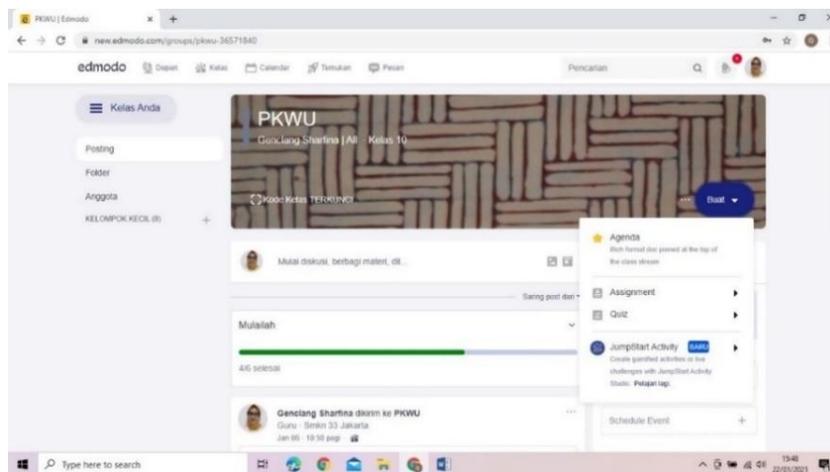
**Gambar 2.** Tampilan Depan Dari Layar Edmodo Siswa

### Tampilan Kelas Edmodo

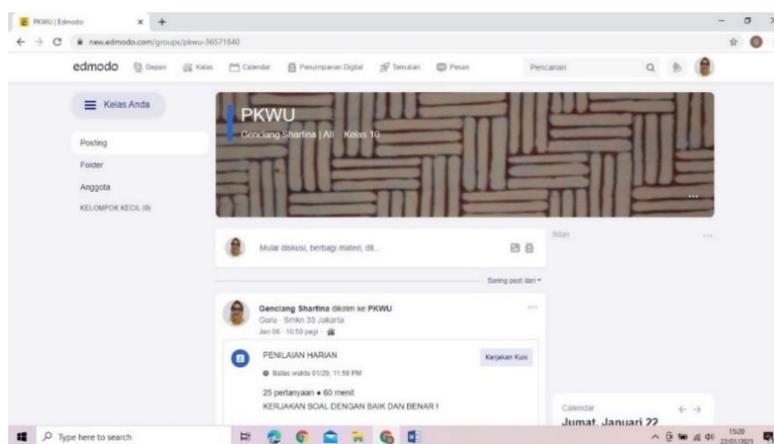
Tampilan kelas Edmodo adalah tampilan layar dari kelas yang dipilih oleh guru ataupun siswa. Tidak terdapat perbedaan yang begitu berarti pada tampilan layar kelas pada akun guru maupun siswa. Perbedaan pada tampilan layar kelas adalah pada sisi sebelah kanan layar, dimana pada akun guru, guru dapat membuat atau menjadwalkan agenda atau cara dengan mudah. Guru juga bias membuat tugas atau kuis pada fitur “Buat” yang berlatar biru pada bagian kanan layar. Pada bagian kiri layar, terdapat beberapa bagian yang juga menjadi fitur pada Edmodo, yaitu posting, folder, anggota, dan kelompok kecil. Berikut adalah tampilan layar kelas dari Edmodo guru dan siswa.



**Gambar 3.** Tampilan Kelas Edmodo Guru



**Gambar 4.** Tampilan Fitur Assignment atau Kuis Pada Tombol “Buat”

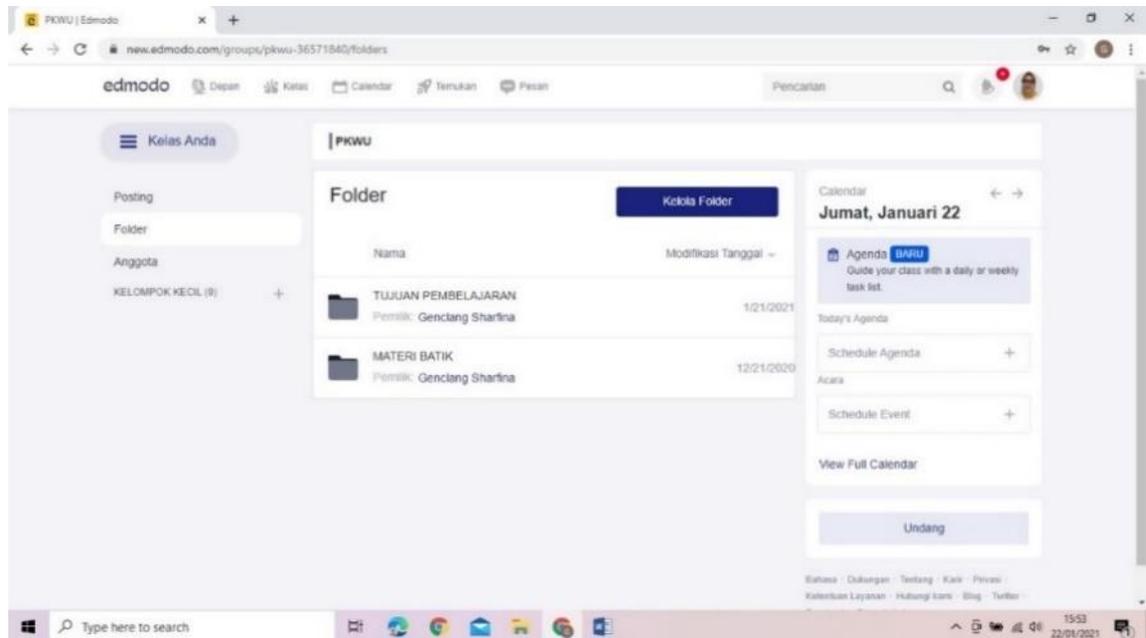


**Gambar 5.** Tampilan Kelas Edmodo Siswa

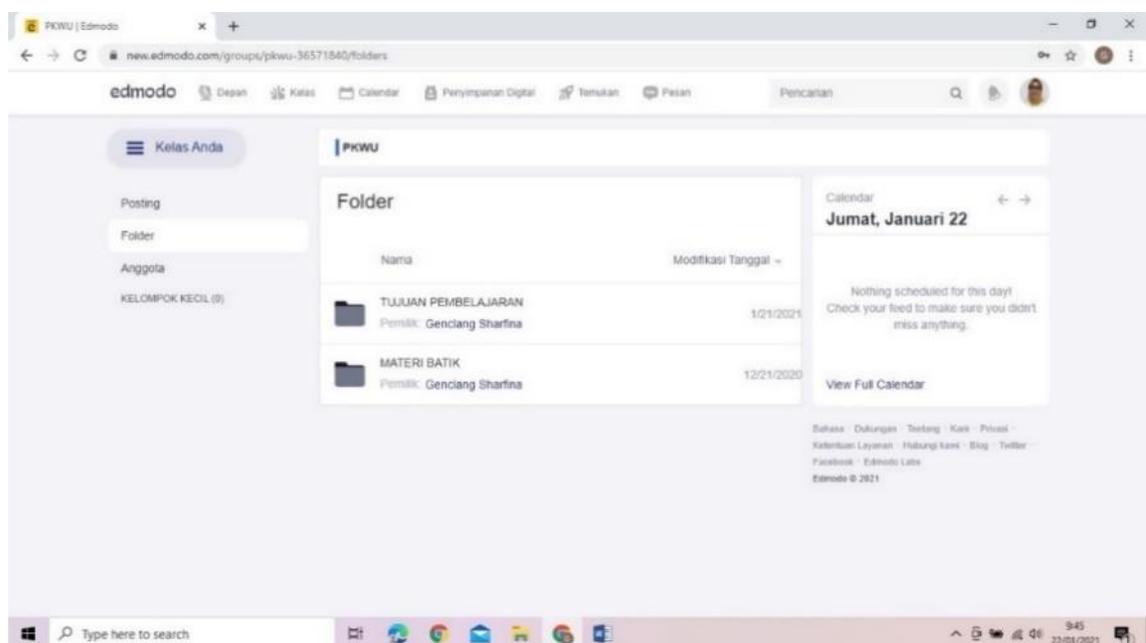
### Tampilan Folder

Folder merupakan salah satu fitur yang ada di Edmodo. Pada fitur ini, guru mengunggah file baik tujuan pembelajaran atau materi pembelajaran, yang nantinya dapat dibuka dan

dipelajari berkali-kali oleh siswa. Tidak terdapat perbedaan dari tampilan layar pada fitur folder di akun guru maupun siswa. Berikut adalah tampilan layar fitur folder kelas dari Edmodo guru dan siswa.

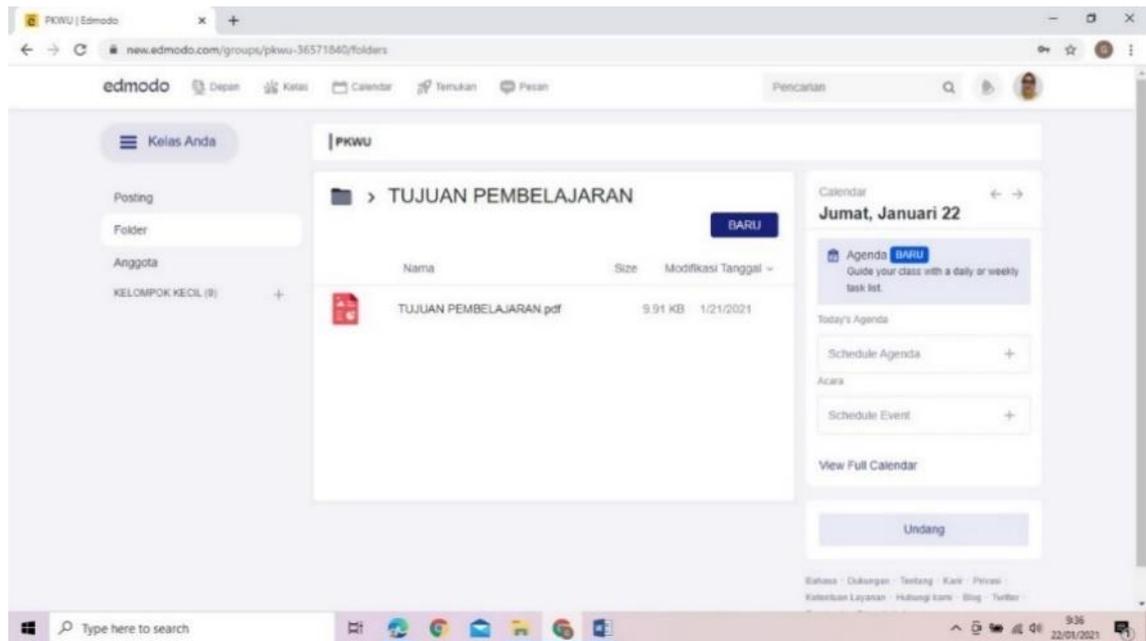


**Gambar 6.** Tampilan Folder Pada Akun Guru

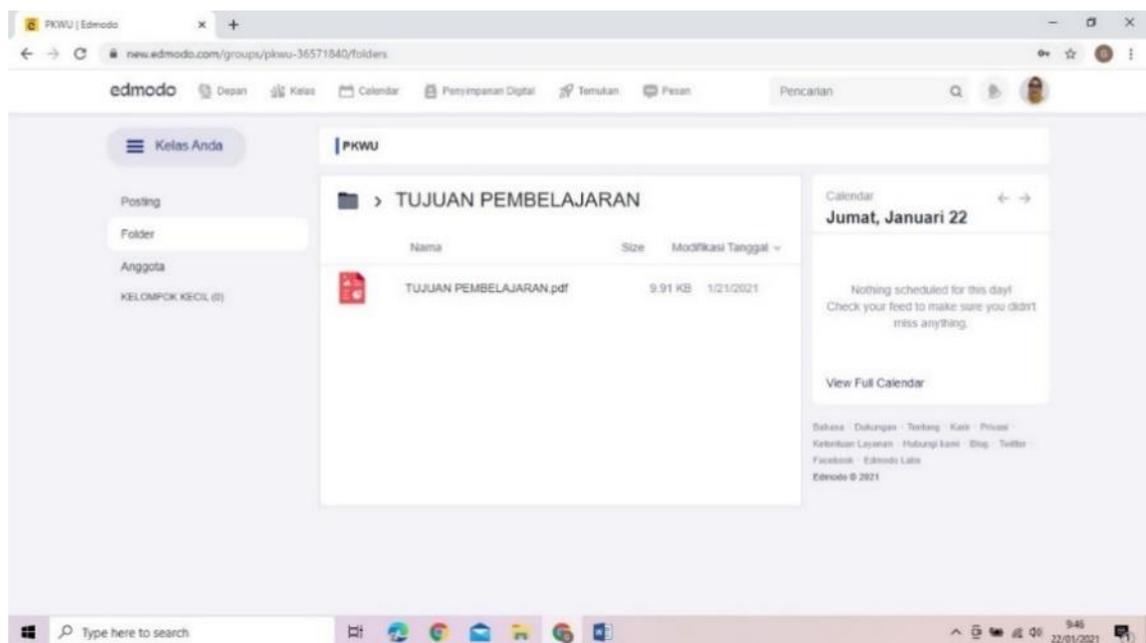


**Gambar 7.** Tampilan Folder Pada Akun Siswa

Pada fitur folder ini, peneliti menempatkan 2 folder pada akun guru, yaitu folder tujuan pembelajaran dan folder materi batik. Folder tujuan pembelajaran, terdapat file PDF yang berisi penjelasan kompetensi dasar dan tujuan pembelajar atas materi batik yang akan dipelajari oleh siswa. Berikut adalah tampilan layar folder tujuan pembelajaran dari Edmodo guru dan siswa.



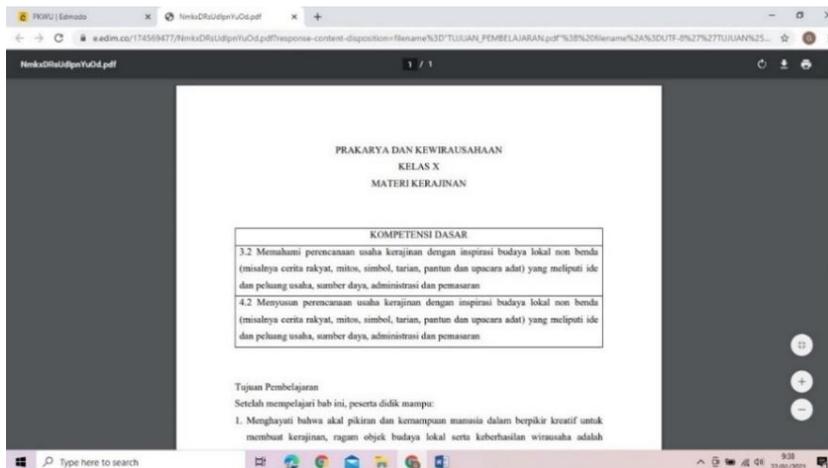
**Gambar 8.** Tampilan Folder Tujuan Pembelajaran Pada Akun Guru



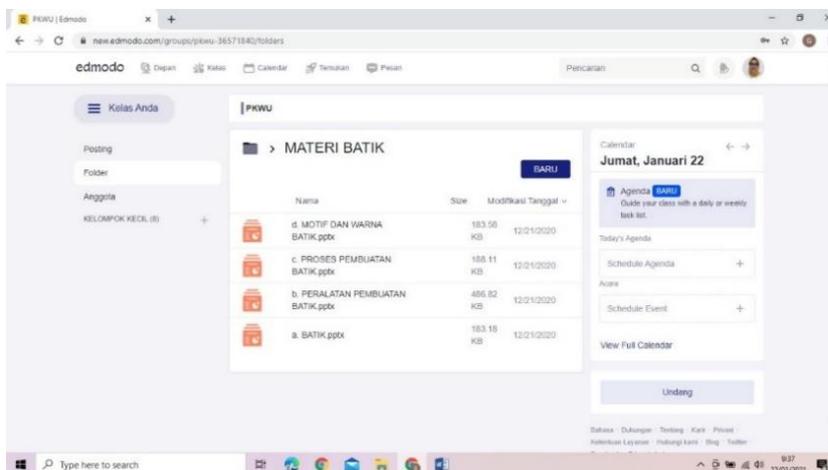
**Gambar 9.** Tampilan Folder Tujuan Pembelajaran Pada Akun Siswa

Tampilan file PDF yang berisi penjelasan kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran, tidak memiliki perbedaan tampilan baik di akun guru maupun di akun siswa. Saat guru atau siswa membuka file tersebut, akan muncul tampilan yang sama persis di layar guru dan siswa. Gambar 10 adalah tampilan layar kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran dari Edmodo guru dan siswa.

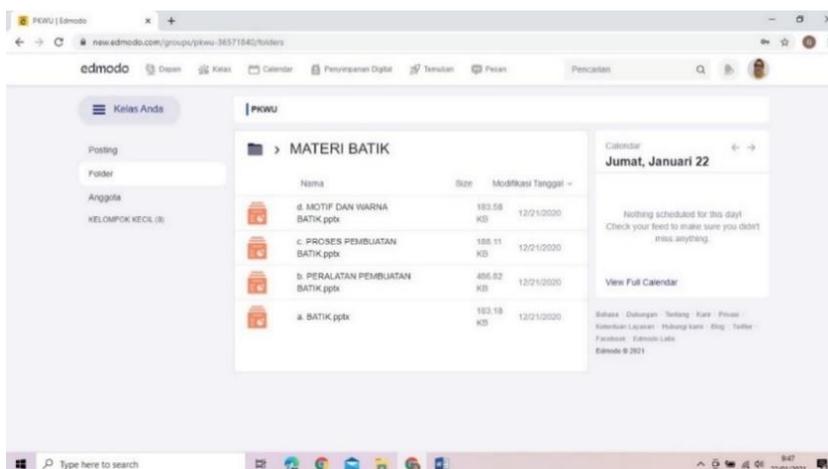
Tampilan file power point pada folder materi batik, tidak memiliki perbedaan tampilan baik di akun guru maupun di akun siswa. Saat guru atau siswa membuka folder tersebut, akan muncul tampilan yang sama persis di layar guru dan siswa. Gambar 11 adalah tampilan layar file power point pada folder materi batik dari Edmodo guru dan siswa.



**Gambar 10.** Tampilan Kompetensi Dasar dan Tujuan Pembelajaran



**Gambar 11.** Tampilan Folder Materi Pada Akun Guru

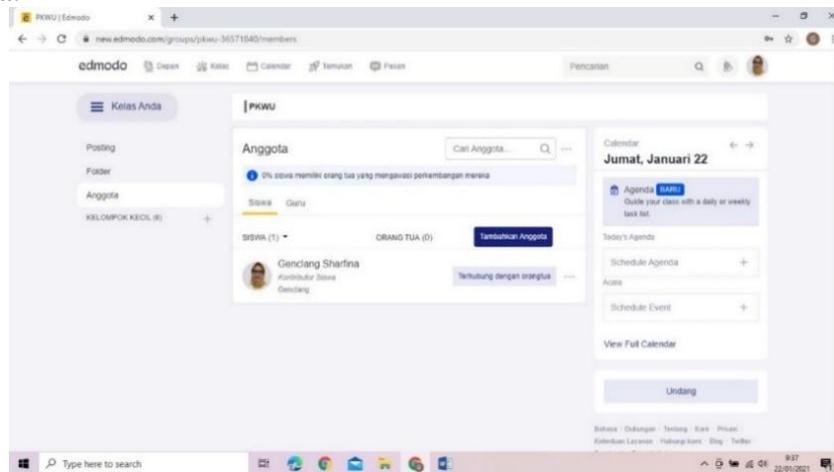


**Gambar 12.** Tampilan Folder Materi Pada Akun Siswa

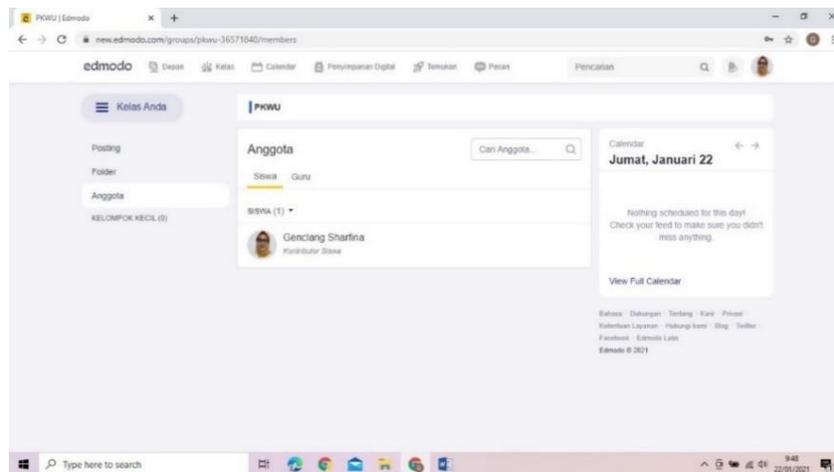
### Tampilan Anggota

Anggota merupakan salah satu fitur yang juga ada di Edmodo. Pada fitur ini, guru dapat menambahkan anggota ke dalam kelas Edmodo, baik siswa maupun rekan guru lainnya. Tidak terdapat perbedaan yang signifikan dari tampilan layar pada fitur anggota baik pada akun guru

maupun siswa. Perbedaan terlihat pada akun guru yang dapat menambahkan anggota kelas, sementara pada akun siswa tidak ada. Berikut adalah tampilan layar fitur anggota dari Edmodo guru dan siswa.



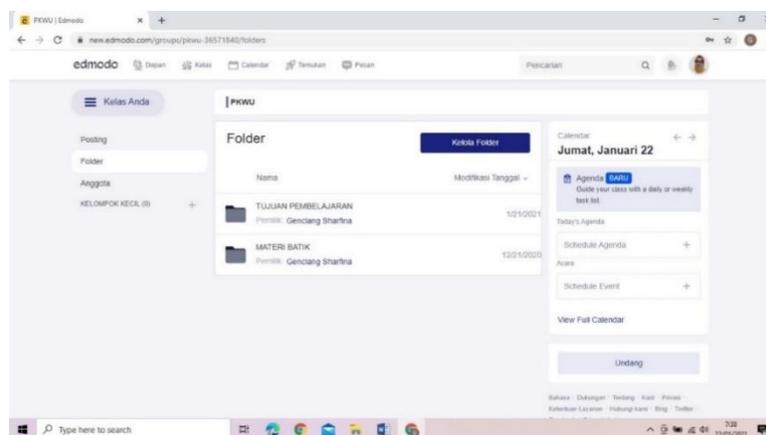
**Gambar 13.** Tampilan Layar Fitur Anggota Akun Guru



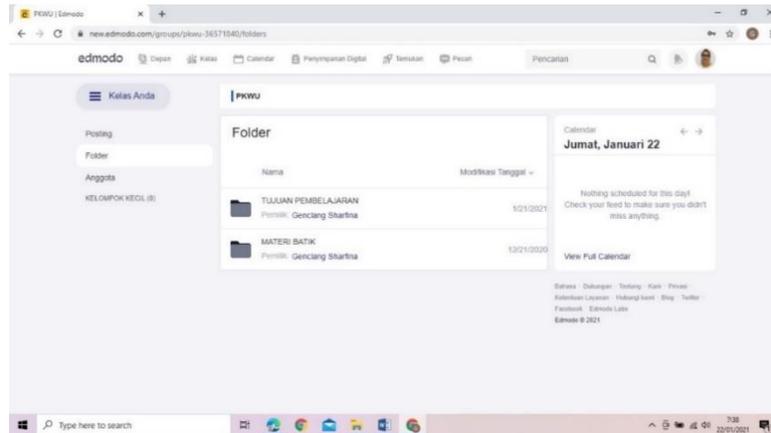
**Gambar 14.** Tampilan Layar Fitur Anggota Akun Siswa

### Materi Pembelajaran

Materi pembelajaran di Edmodo dapat dilihat oleh guru dan siswa pada bagian folder. Berikut ini adalah tampilan materi pada layar edmodo.

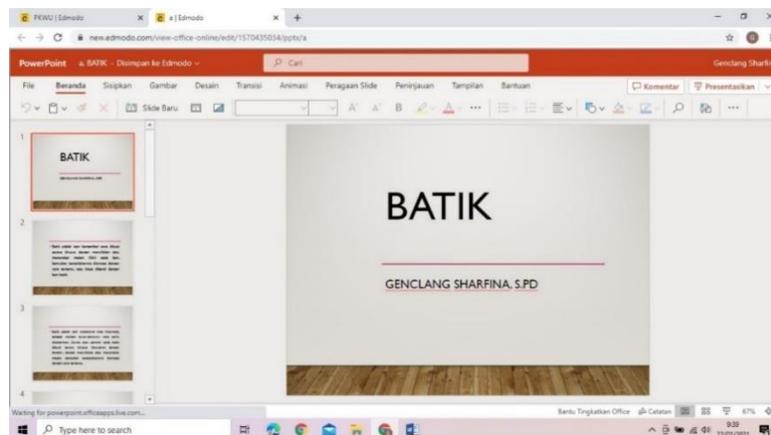


**Gambar 15.** Tampilan layar folder materi guru

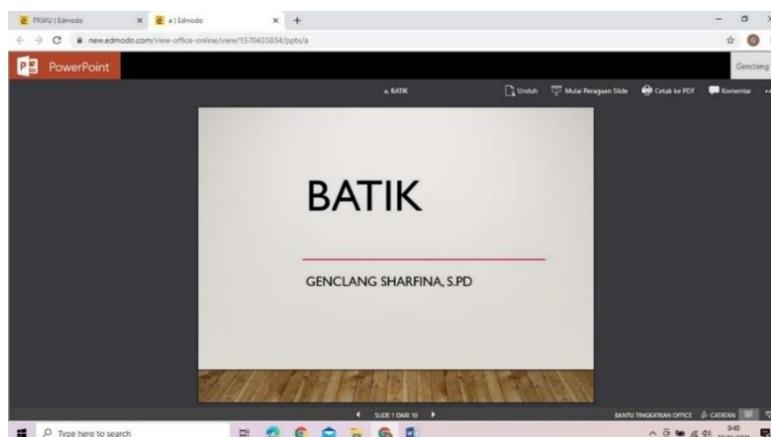


**Gambar 16.** Tampilan layar folder materi siswa

Tampilan file power point pada folder materi batik saat dibuka, memiliki perbedaan signifikan pada akun guru dan akun siswa. Saat guru membuka salah satu file power point yang ada pada folder materi batik tersebut, akan muncul tampilan seperti saat membuka power point pada file di laptop. Pada akun siswa, saat siswa membuka salah satu file power point pada folder materi batik, yang muncul hanya berupa layar yang berupa slide per slide saja, yang kurang lebih tampilannya sama seperti saat melakukan presentasi menggunakan full screen pada power point biasa. Berikut adalah tampilan layar file power point pada folder materi batik dari Edmodo guru dan siswa.



**Gambar 17.** Tampilan File Power Point Materi Pada Akun Guru



**Gambar 18.** Tampilan File Power Point Materi Pada Akun Siswa

### Kelayakan Media Pembelajaran

Untuk mengetahui kelayakan dari media pembelajaran yang dikembangkan, dilakukan penilaian oleh tiga orang ahli yaitu dua ahli media dan ahli materi. Media telah di validasi oleh dua orang pakar bidang media pembelajaran yaitu Prof. Dr. Ir. Ujang Sumarwan, M.Sc dan Dr. Dirgantara Wicaksono, Ch, CHt, S. Pd, MM, M.Pd, dan satu pakar bidang batik, yaitu Adi Kusrianto. Instrumen yang di evaluasi antara lain instrumen media pembelajaran dan instrumen materi/bahan ajar. Ahli menilai dan memberi masukan mengenai media pembelajaran untuk kemudian di revisi sehingga media pembelajaran tersebut layak untuk digunakan. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah instrumen media pembelajaran dan instrumen materi/bahan ajar. Instrumen di buat dengan skala rating (*rating scale*), yaitu skala pengukuran dengan tipe jawaban: 4 (Sangat Baik), 3 (Baik), 2 (Cukup Baik), 1 (Kurang Baik).

### Ahli Media

Penilaian ini mencakup aspek-aspek dalam media pembelajaran yang digunakan dalam media pembelajaran e-learning berbasis edmodo. Aspek-aspek tersebut adalah kelayakan isi media, kebahasaan dan penyajian media pembelajaran e-learning berbasis edmodo. Penilaian terhadap media dilakukan oleh dua orang pakar media pembelajaran, yaitu Prof. Ujang Suwarman dan Dr. Dirgantara Wicaksono, M.Pd. validasi menggunakan metode Content Validity Ratio (CVR) dengan kriteria penilaian “Relevan” atau “Tidak Relevan”. Berikut adalah tabel hasil penilaian ahli media.

Tabel 1. Penilaian Ahli Media (Kelayakan Isi pada Pengembangan Media Pembelajaran)

No	Pernyataan	Penilaian	Presentase
1	Tujuan pengembangan media pembelajaran sudah jelas	1	100%
2	Langkah-langkah media pembelajaran sudah jelas	1	100%
3	Jenis evaluasi yang digunakan dalam pembelajaran sudah jelas	1	100%
4	Panduan penilaian yang dipilih dalam media pembelajaran sudah jelas	1	100%
5	Tujuan pembelajaran sesuai dengan kebutuhan mata pelajaran PKWU	1	100%
6	Tujuan pembelajaran mencakup materi yang yang disampaikan	1	100%
7	Pretest berupa tes kognitif pilihan ganda sudah tersedia	1	100%
8	Post tes berupa tes kognitif pilihan ganda sudah tersedia	1	100%
9	Tujuan pembelajaran sudah tercantum	1	100%
10	Penilaian kognitif menggunakan soal tes obyektif	1	100%
11	Langkah-langkah kegiatan pembelajaran sudah tercantum	1	100%
12	Tugas mandiri/kelompok sudah tersedia	1	100%
13	Langkah evaluasi sudah tercantum	0	0%
14	Soal tes sudah tersedia	1	100%
15	Penilaian kognitif menggunakan Edmodo	1	100%
	Skor yang diperoleh	14	
	Nilai	93,33	93,33%
	Predikat	Amat Baik	(A)

Tabel 2. Media Pembelajaran

No	Pernyataan	Penilaian	Presentase
1	Isi materi jelas dan padat	1	100%
2	Isi materi mudah dipahami siswa	1	100%
3	Isi materi sesuai dengan kebutuhan kegiatan pembelajaran	1	100%
4	Gambar dan ilustrasi yang disajikan sesuai dengan kenyataan	1	100%

No	Pernyataan	Penilaian	Presentase
5	Gambar dan ilustrasi yang disajikan mampu meningkatkan pemahaman siswa	1	100%
6	Gambar dan ilustrasi yang disajikan sesuai dengan materi dan keperluan siswa	1	100%
7	Bahasa yang digunakan jelas dan mudah dipahami	1	100%
8	Bahasa yang digunakan sesuai dengan EYD	1	100%
9	Penyajian tulisan jelas	1	100%
10	Penyajian gambar jelas dan menarik	1	100%
	Skor yang diperoleh	10	
	Nilai	100	100%
	Predikat	Amat Baik	(A)

Berdasarkan tabel penilaian media di atas, setelah dilakukan penilaian menggunakan Content Validity Ratio (CVR) dengan rumus:

$$CVR = \frac{ne - (N/2)}{(N/2)}$$

Nilai CVR adalah 93,33 % dan 100%

Berdasarkan tabel predikat, maka kelayakan media pembelajaran e-learning berbasis Edmodo pada mata pelajaran PKWU kelas X SMA, berada di predikat Amat Baik.

### Ahli Materi

Penilaian oleh ahli materi mencakup aspek-aspek kelayakan isi, kebahasaan dan kejelasan gambar. Penilaian materi dilakukan oleh pakar tekstil IKATSI, Adi Kusrianto, BSc. Tex, SE. hasil penilaian ahli materi di tampilkan pada tabel berikut.

Tabel 3. Penilaian Ahli Materi (Angket Penilaian Terlampir)

No	Pernyataan	Penilaian	Presentase
1	Isi materi sesuai dengan kompetensi dasar	1	100%
2	Kepraktisan materi sesuai dengan kebutuhan siswa agar dapat melaksanakan pembelajaran dengan baik	1	100%
3	Konsep yang disajikan tidak menimbulkan banyak tafsir	1	100%
4	Gambar yang disajikan sesuai dengan kenyataan	1	100%
5	Gambar yang disajikan mampu meningkatkan pemahaman siswa	1	100%
6	Penyajian materi sesuai dengan perkembangan ilmu dan teknologi	1	100%
7	Penggunaan bahasa mudah dipahami siswa	1	100%
8	Penggunaan kaidah EYD sudah sesuai	1	100%
9	Tulisan mudah dibaca oleh siswa	1	100%
10	Penggunaan gambar menarik bagi siswa	0	0%
11	Penggunaan gambar sesuai dengan materi yang disajikan	1	100%
	Skor yang diperoleh	10	
	Nilai	90,91	90,91%
	Predikat	Amat Baik	(A)

Berdasarkan tabel penilaian materi di atas, setelah dilakukan penilaian menggunakan Content Validity Ratio (CVR) dengan rumus:

$$CVR = \frac{ne - (N/2)}{(N/2)}$$

Nilai CVR adalah 90,91%

Berdasarkan tabel predikat, maka kelayakan media pembelajaran e-learning berbasis edmodo berada di predikat Amat Baik.

Pengembangan media pembelajaran e-learning berbasis edmodo dilakukan melalui beberapa tahap, yaitu merumuskan tujuan pembelajaran, merancang materi pembelajaran, menyiapkan media pembelajaran dan menyiapkan evaluasi pembelajaran. Pengembangan media pembelajaran bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik, terutama pada pembelajaran batik. Tujuan pembelajaran sesuai dengan indikator kompetensi dasar, dan tertulis dalam media pembelajaran e-learning berbasis edmodo. Pengujian dilakukan oleh 3 orang ahli, yaitu 2 ahli media pembelajaran, dan 1 ahli materi. Hasil penilaian ahli dilakukan dengan penilaian CVR, menyatakan bahwa media pembelajaran sangat layak digunakan, dengan presentase 93% dan 100%, dan ahli materi menyatakan materi pembelajaran sangat layak digunakan dengan presentase sebesar 90,91%.

Peneliti merasa bahwa penelitian ini masih memiliki batasan, antara lain: 1) Media pembelajaran ini memerlukan kesabaran guru dalam memberi motivasi, bimbingan dan perhatian kepada siswa selama kegiatan pembelajaran. 2) Kondisi masing-masing siswa dapat mempengaruhi semangat siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Media pembelajaran e-learning berbasis edmodo ini akan memberikan peluang yang besar dalam menghasilkan pengalaman belajar yang menarik dan bermakna bagi siswa. Penerapannya, siswa dituntut belajar secara mandiri dengan bimbingan guru selama kegiatan pembelajaran. Kegiatan pembelajaran akan menjadi lebih bermakna karena siswa diberi kesempatan untuk membaca materi secara individual, yang bias dibuka baik di komputer di lab sekolah, maupun di handphone masing-masing siswa.

### **SIMPULAN DAN SARAN**

Berdasarkan pemaparan tersebut dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran e-learning berbasis Edmodo pada mata pelajaran PKWU materi batik cocok untuk diterapkan di SMA melalui pembelajaran jarak jauh, sehingga lebih memungkinkan guru untuk menyampaikan materi pembelajaran dengan baik. Penggunaan media pembelajaran e-learning berbasis Edmodo pada mata pelajaran PKWU materi batik ini dapat membantu memotivasi siswa dalam belajar, karena siswa dapat menyesuaikan pembelajaran materi disesuaikan dengan kemampuannya dalam belajar, materi dapat dibaca berulang-ulang, bahkan saat tidak sedang berada di jam pelajaran atau di dalam kelas sekalipun.

Guru diharapkan dapat mengembangkan media pembelajaran lain dengan mengkombinasi dua atau lebih media pembelajaran dengan tujuan meningkatkan hasil belajar peserta didik dan meningkatkan kualitas guru. Diperlukan peran aktif guru, dukungan sekolah, peran serta orang tua, serta instansi terkait, agar pembelajaran jarak jauh dapat terlaksana dengan baik, dan target kurikulum dapat tetap tercapai.

### **DAFTAR PUSTAKA**

- Al-Said, K. M. 2015. Student's Perceptions of Edmodo and Mobile Learning and their Real Barrier towards them. *The Turkish Online Journal of Educational Technology (TOJET)*. 14 (2), 167-180.
- Arsyad, Azhar. 2013. *Media Pembelajaran*, PT Raja Grafindo Persada.
- \_\_\_\_\_, 2016. *Media Pembelajaran Edisi Revisi*, PT Raja Grafindo Persada.
- Daryanto, 2012. *Media Pembelajaran*, Bandung: PT Sarana Tutorial Nurani Sejahtera.
- Indriani, Fitri. 2018. Pengembangan Bahan Ajar E-Learning Berbasis Edmodo Untuk Pembelajaran Geografi Dalam Memahami Materi Penginderaan Jauh Kelas X SMA PGRI 1 Taman Tahun Ajaran 2017/2018. Solo; Program Pascasarjana Kependidikan, Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sebelas Maret.

- Kurniasih, Rini, dkk. 2016. Jurnal Elektronik Pembelajaran Matematika Vol.4 No.10 Hal. 961-971 ISSN: 2339-1685 Desember 2016, Pengembangan Bahan Ajar Dengan Edmodo Untuk Meningkatkan Level Berpikir Probabilistik Siswa Kelas VII Smp Negeri 12 Surakarta, Solo; FKIP UNS.
- Nasrullah, Anton, dkk. 2017. Efektifitas Penggunaan Media Edmodo Pada Pembelajaran Matematika Ekonomi Terhadap Komunikasi Matematis., Pasundan Journal of Research in Mathematics Learning and Education, vol.2, no.1, Juni 2017, ISSN 2548-2297. Banten; STKIP Banten.
- Nurita. 2013. Edmodo Merupakan Social Network Berbasis Lingkungan Sekolah (School Environment). Jurnal Pendidikan Informatika dan Sains, Vol. 2, No.2.
- Priowirjanto, Gatot. 2013. Materi Simulasi Digital, Jakarta: Seamolec Rusman, 2017. *Belajar dan Pembelajaran*, Jakarta: Kencana.
- Sadiman, Arif. S. 2014. *Media Pendidikan*, PT Raja Grafindo Persada. Seamolec. 2013. Buku Sumber Simulasi Digital. Jakarta; Seamolec.
- Shams-Abadi, B. B., Ahmadi, S. D., & Mehrdad, A. G. 2015. The Effect of Edmodo on EFL Learner's Writing Performance. International Journal of Educational Investigations. 2 (2), 88-97.
- Sudarsi. 2017. Pengaruh Efektifitas Penggunaan Edmodo Terhadap Kepuasan Siswa di SMKN 1 Surabaya. Jurnal Ekonomi Pendidikan dan Kewirausahaan, Vol.5, No.2, Hal.246-262, ISSN print 2303 324X, ISSN Online 2579-387X. Surabaya; UNESA.
- Trisnamansyah, 2015. *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: CV Pustaka Setia.
- Wati, E.R. 2016. *KupasTuntasEvaluasiPembelajaran*. Jakarta: Kata Pena.