



Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teoretis

1. Pembelajaran Matematika

Proses perubahan tingkah laku pada siswa terjadi setelah diadakan proses yang disebut pembelajaran. Pembelajaran berhubungan dengan suatu kegiatan yang menuntut aktivitas siswa secara utuh untuk mencari dan menemukan sendiri. Pengertian pembelajaran dalam undang-undang sistem pendidikan nasional no. 20 tahun 2003, menyatakan bahwa pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar, sehingga dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam penguasaan materi pelajaran.

Pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang kompleks dan terdiri dari dua perbuatan yaitu belajar dan mengajar. Menurut Hamalik menyatakan bahwa “pembelajaran adalah suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan dan prosedur yang saling mempengaruhi mencapai tujuan pembelajaran”.¹ Sedangkan menurut Dageng menyatakan bahwa “Pembelajaran merupakan upaya untuk membelajarkan siswa”.² Berarti pembelajaran seharusnya lebih ditekankan kepada usaha guru untuk mendorong atau memfasilitasi siswa belajar, bukan pada apa yang dipelajari. Sementara itu Gagne menyatakan:

¹ Oemar Hamalik, “*Kurikulum dan Pembelajaran*”, (Jakarta: Bumi Aksara, 2008), h. 57

² Muliardi, “*Strategi Belajar Mengajar Matematika*”, (Padang: FMIPA UNP, 2003), h. 3



Dalam pembelajaran matematika ada dua objek yang diperoleh siswa yaitu objek langsung dan objek tak langsung. Objek tak langsung antara lain kemampuan menyelidiki dan memecahkan masalah, belajar mandiri dan tahu bagaimana semestinya belajar. Sedangkan objek langsung berupa fakta, keterampilan, konsep dan aturan.³

Selain itu, menurut Nikson, "Pembelajaran matematika adalah upaya membantu siswa untuk mengkonstruksikan konsep-konsep atau prinsip-prinsip matematika dengan kemampuannya sendiri melalui proses internalisasi. Sehingga konsep atau proses itu terbangun kembali".⁴ Sesuai Permendikbud No 59 tentang kurikulum 2013 telah dinyatakan bahwa tujuan pelajaran matematika di SD/MI, SMP/MTs, SMA/MA, dan SMK/MAK adalah agar peserta didik:

- a. Memahami konsep matematika, menjelaskan keterkaitan antar konsep dan mengaplikasikan konsep atau algoritma, secara luwes, akurat, efisien, dan tepat, dalam pemecahan masalah.
- b. Menggunakan penalaran pada pola dan sifat, melakukan manipulasi matematika dalam membuat generalisasi, menyusun bukti, atau menjelaskan gagasan dan pernyataan matematika.
- c. Memecahkan masalah yang meliputi kemampuan memahami masalah, merancang model matematika, menyelesaikan model dan menafsirkan solusi yang diperoleh.
- d. Mengkomunikasikan gagasan dengan simbol, tabel, diagram, atau media lain untuk memperjelas keadaan atau masalah.
- e. Memiliki sikap menghargai kegunaan matematika dalam kehidupan, yaitu memiliki rasa ingin tahu, perhatian, dan minat dalam mempelajari matematika, serta sikap ulet dan percaya diri dalam pemecahan masalah.⁵

³ Erman Suherman, dkk., "*Strategi Pembelajaran Matematika*", (Bandung: JICA UPI, 2001), h. 33

⁴ Muliyardi, *Loc.cit.*

⁵ Peraturan Menteri No. 59, *Loc.cit.*

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Sejalan dengan tujuan matematika dalam Permendikbud no 59 tahun 2014, menurut NCTM dalam belajar matematika siswa dituntut untuk memiliki kemampuan. Kemampuan tersebut yaitu: pemahaman konsep, pemecahan masalah, komunikasi, penalaran dan koneksi matematis.⁶

Berdasarkan teori di atas, pada saat belajar matematika siswa akan menemukan berbagai fakta, keterampilan, konsep dan aturan tertentu. Untuk dapat berinteraksi dengan keadaan tersebut, siswa harus mempunyai kemampuan menyelidiki, memecahkan masalah, belajar mandiri dan tahu bagaimana cara belajar yang tepat. Hal ini menuntut siswa belajar secara aktif, siswa lebih banyak berperan dalam mengkonstruksikan pengetahuan bagi dirinya, dan bahwa pengetahuan itu bukan hasil proses transformasi dari guru semata. Guru berperan sebagai fasilitator dan motivator dalam memberikan kesempatan kepada siswa untuk menemukan konsep dengan menggunakan metode pembelajaran yang tepat, menarik dan bermakna agar siswa termotivasi untuk lebih aktif dan percaya diri dalam pembelajaran matematika.

2. Pemahaman Konsep Matematika

a. Pengertian Pemahaman konsep

Pemahaman konsep adalah suatu kemampuan dasar yang harus dimiliki siswa, karena dalam pembelajaran matematika siswa harus memahami konsep terlebih dahulu agar bisa lanjut ke materi yang baru. Pemahaman konsep terdiri dari dua kata, yaitu pemahaman dan konsep.

⁶ National Council of Teacher of Mathematic, "Principles and Standarts for School Mathematics". (Reston, VA: Author, 2000), h. 29

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, pemahaman berasal dari kata paham yang artinya pengertian dan mengerti benar mengenai suatu hal.⁷ Sedangkan menurut Anas, pemahaman (*comprehension*) adalah kemampuan seseorang untuk mengerti atau memahami sesuatu setelah sesuatu itu diketahui dan diingat, dan memahami adalah mengetahui tentang sesuatu dan dapat melihatnya dari berbagai segi.⁸ Pemahaman memiliki kedudukan lebih tinggi dari pengetahuan. Pemahaman bukan hanya sekedar mengingat fakta, tetapi berkenaan dengan kemampuan menjelaskan, menerangkan, menafsirkan atau kemampuan menangkap makna arti suatu konsep.⁹

Konsep merupakan kondisi utama yang diperlukan untuk menguasai kemahiran diskriminasi dan proses kognitif fundamental sebelumnya berdasarkan kesamaan ciri-ciri dari sekumpulan stimulus dan objek-objeknya. Selanjutnya menurut Risnawati, konsep dalam matematika adalah pengertian-pengertian pokok yang mendasari pengertian-pengertian selanjutnya.¹⁰ Jadi, pemahaman konsep adalah kemampuan dasar memahami pengertian pokok untuk pengertian yang selanjutnya.

Pemahaman konsep merupakan salah satu kemampuan yang diharapkan dimiliki siswa dalam pembelajaran matematika. Menurut NCTM yang dikutip oleh Nila Kesuma Wati, untuk mencapai pemahaman yang bermakna maka pembelajaran matematika harus diarahkan pada pengembangan kemampuan koneksi matematik antar berbagai ide,

⁷ KBBI Pintar Elektronik, 2015.

⁸ Anas Sudijono, “*Pengantar Evaluasi Pendidikan*”, (Jakarta: Rajawali Press, 2008), h. 50

⁹ Wina Sanjaya, “*Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*”, (Jakarta: Kencana, 2008), h. 126

¹⁰ Risnawati, “*Strategi Pembelajaran Matematika*”, (Pekanbaru: Suska Press, 2008), h. 63



Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

memahami bagaimana ide-ide matematik saling terkait satu sama lain sehingga terbangun pemahaman konsep yang menyeluruh, dan menggunakan matematik dalam konteks di luar matematika.¹¹

Selanjutnya, menurut Skemp dan Pollatsek yang dikutip oleh Nila Kesuma Wati, menyatakan bahwa terdapat dua jenis pemahaman konsep matematis yaitu pemahaman instrumental dan pemahaman relasional.¹² Pemahaman instrumental suatu konsep matematis dapat diartikan sebagai pemahaman atas konsep yang saling terpisah dan hanya rumus yang dihafal dalam melakukan perhitungan sederhana, sedangkan pemahaman rasional termuat satu skema atau struktur yang dapat digunakan pada penyelesaian masalah yang lebih luas. Oleh karena itu, diharapkan siswa tidak mengahafal rumus tetapi memahami konsepnya sehingga jika peserta didik telah memiliki pemahaman konsep yang baik, maka peserta didik tersebut siap memberi jawaban yang pasti atas permasalahan dalam pembelajaran.

Dapat disimpulkan pengertian dari pemahaman konsep adalah menekankan pada kemampuan siswa untuk mengerti suatu konsep matematika yang dimiliki oleh siswa dalam rangka menangkap makna dan mengerti benar mengenai ide atau pengertian pokok serta dapat mengungkapkan kembali ilmu yang diperolehnya mengenai matematika yang sedang dipelajari baik secara lisan maupun tulisan.

¹¹ Nila Kesuma Wati, "Pemahaman Konsep Matematik dalam Pembelajaran Matematika", (*Seminar Matematika dan Pendidikan Matematika: Universitas PGRI Palembang, 2008*), h. 2-231

¹² *Ibid.*

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

b. Faktor-faktor Pemahaman Konsep

Keberhasilan siswa dalam mempelajari matematika dipengaruhi oleh beberapa faktor. Ngalim Purwanto mengungkapkan bahwa berhasil atau tidaknya belajar itu tergantung pada bermacam-macam faktor.

Adapun faktor-faktor itu dapat dibedakan menjadi dua golongan yaitu:¹³

- 1) Faktor yang ada pada organisme itu sendiri yang kita sebut faktor individu, yang termasuk dalam faktor individu antara lain kematangan atau pertumbuhan, kecerdasan latihan, motivasi dan faktor pribadi.
- 2) Faktor yang ada di luar individu yang kita sebut faktor sosial, yang termasuk faktor sosial ini antara lain keluarga atau keadaan rumah tangga, guru dan cara mengajarnya, alat-alat yang digunakan dalam belajar, lingkungan dan kesempatan yang tersedia serta motivasi sosial.

Selain faktor tersebut, pemahaman konsep dipengaruhi oleh psikologi siswa. Kurangnya pemahaman konsep terhadap materi matematika yang dipelajari karena tidak adanya usaha yang dilakukan oleh siswa dalam menyelesaikan soal-soal yang diberikan guru. Siswa lebih mengharapkan kepada penyelesaian dari guru, hal ini memperlihatkan bahwa pemahaman konsep siswa rendah. Model e-learning sesuai dengan tujuan pembelajaran matematika di kelas yaitu menanamkan pemahaman konsep matematika baik yang bersifat abstrak maupun konkret.

¹³ Ngalim Purwanto, "Psikologi Pendidikan". (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2007),



Hendrawan dan Yudhoatmojo (2001) dalam penelitiannya tentang “Efektivitas dari Lingkungan Pembelajaran Maya Berbasis Web (jaringan)”, mengatakan bahwa lingkungan pembelajaran yang bermedia teknologi (model pembelajaran e-learning) dapat meningkatkan nilai para siswa (konsep), sikap mereka terhadap belajar, dan evaluasi dari pengalaman belajar mereka.¹⁴

c. Indikator-indikator Pemahaman Konsep

Departemen Pendidikan Nasional menyebutkan indikator-indikator yang menunjukkan pemahaman konsep antara lain:¹⁵

- 1) Menyatakan ulang suatu konsep.
- 2) Mengklarifikasikan objek-objek menurut sifat-sifat tertentu (sesuai dengan konsepnya).
- 3) Memberi contoh dan non-contoh dari konsep.
- 4) Menyajikan konsep dalam berbagai bentuk representasi matematis.
- 5) Mengembangkan syarat perlu dan syarat cukup suatu konsep.
- 6) Menggunakan, memanfaatkan, dan memilih prosedur atau operasi tertentu.
- 7) Mengaplikasikan konsep atau algoritma pemecahan masalah.

3. Media Pembelajaran

Kehadiran media dalam proses pembelajaran dapat membantu pendidik dalam menyampaikan pesan-pesan materi yang disampaikan. Widodo dkk

¹⁴ Ririn Widiyari, “Pengembangan Pembelajaran Matematika Konstruktivis Berbantuan E-learning untuk Meningkatkan Penguasaan Konsep Matematika pada Materi SPLDV kelas VIII”, (*Jurnal: Universitas Muhammadiyah Jakarta*, 2015), vol. 1 No. 1, h. 65

¹⁵ Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP), “*Model Penilaian Kelas*”, (Jakarta: Depdiknas, 2006), h. 59

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

menyatakan bahwa “interaksi antara pendidik dan siswa akan sangat efektif jika tersedia media pendukung. Media (medium), yaitu segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan.”¹⁶

Media (merupakan jamak dari kata medium) adalah suatu saluran untuk komunikasi. Diturunkan dari bahasa latin yang berarti "antar". Istilah ini merujuk kepada sesuatu yang membawa informasi dari pengirim informasi ke penerima informasi. Contohnya antara lain: film, televisi, diagram, materi cetakan, komputer, dan instruktur, yang dipandang sebagai media ketika mereka membawa pesan dengan suatu maksud pembelajaran.¹⁷

Pribadi mengemukakan media adalah sarana pembelajaran yang dapat digunakan untuk memfasilitasi aktivitas belajar. Media dapat diartikan sebagai "perantara" yang menghubungkan antara pendidik atau instruktur dengan siswa.¹⁸ Media dapat digunakan untuk mendukung terciptanya proses pembelajaran yang efektif, efisien, dan menarik.

Menurut Hanafiah media pembelajaran merupakan segala bentuk perangsang dan alat yang disediakan pendidik untuk mendorong siswa belajar secara cepat, tepat, mudah, benar dan tidak terjadi verbalisme.¹⁹ Sementara itu menurut Suryosubroto media pembelajaran merupakan perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima, dan pesan tersebut berupa isi ajaran ataupun didikan yang ada dalam kurikulum, sumber pesannya/pengirim

¹⁶ Widodo, Chomsin S dan Jasmadi, “*Panduan Menyusun Bahan Ajar Berbasis Kompetensi*”, (Jakarta: Elex Media Komputindo, 2008), h. 38

¹⁷ Erman Suherman, dkk., *Strategi “Pembelajaran Matematika Kontemporer”*, (Bandung: JICA, UPI. 2003), h. 238.

¹⁸ Benny A. Pribadi, “*Model Desain Sistem Pembelajaran*”, (Jakarta: Dian Rakyat. 2009), h. 46.

¹⁹ Hanafiah, Nanang, dan Cucu Suhana, “*Konsep Strategi Pembelajaran*”, (Bandung: Refika Aditama. 2012), h. 59.

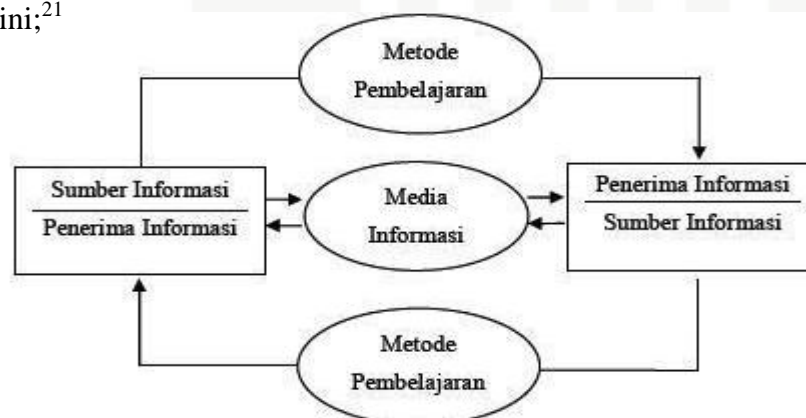
Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

bisa pendidik, siswa, orang lain, ataupun penulis buku dan prosedur media dan penerima pesannya adalah siswa maupun pendidik.²⁰

Berdasarkan pandangan beberapa ahli di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala bentuk media yang dapat digunakan oleh pendidik untuk berinteraksi dengan siswa dalam menyampaikan materi pelajaran pada proses pembelajaran, sehingga tercipta suasana pembelajaran yang efektif, efisien dan menarik. Konsep komunikasi tidak banyak berbeda dalam dunia pendidikan kecuali dalam aspek konteks berlangsungnya komunikasi itu. Dalam proses pembelajaran, sumber informasi adalah dosen, pendidik, siswa, siswa, bahan bacaan, dan lain sebagainya. Penerimaan informasi mungkin juga dosen, pendidik, siswa, siswa atau orang lain. Menurut Heinich et al metode adalah prosedur yang sengaja dirancang untuk membantu siswa, siswa belajar lebih baik, dan mencapai tujuan-tujuan pembelajaran.

Maka komunikasi yang terjadi dalam dunia pembelajaran sebagaimana gambar berikut ini,²¹



Gambar II.1: Media dalam Pendidikan

²⁰ B. Suryosubroto, "Proses Belajar Mengajar Di Sekolah: Wawasan Baru, Beberapa Metode Pendukung, dan Beberapa Komponen Layanan Khusus", (Jakarta: Rineka Cipta. 2009), h. 201.

²¹ Martinis Yamin, "Desain Pembelajaran Berbasis Tingkat Satuan Pendidikan", (Jakarta: Gaung Persada Press. 2007), h. 177

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Berdasarkan gambar terlihat jelas bahwa dalam proses pembelajaran antara sumber informasi dan penerima informasi saling berinteraksi baik menggunakan metode pembelajaran maupun media pembelajaran. Metode tersebut dapat berupa pendekatan pembelajaran, seperti pendekatan konstruktivisme. Jadi, dapat disimpulkan bahwa kehadiran media pembelajaran dalam proses pembelajaran sangatlah penting digunakan oleh pendidik, karena dengan adanya media pembelajaran dapat membantu pendidik dalam menyampaikan materi pembelajaran. Materi yang sulit akan lebih mudah dipahami oleh siswa dengan adanya media pembelajaran tidak selamanya cocok untuk segala macam proses pembelajaran.

Menurut Anderson mengelompokkan media menjadi 10 golongan seperti yang tercantum pada **Tabel II.1.**²²

TABEL II.1 JENIS-JENIS MEDIA MENURUT ANDERSON

No.	Golongan Media	Contoh dalam Pembelajaran
1	Audio	Kaset audio, siaran radio, CD, telepon
2	Cetak	Buku pelajaran, modul, brosur
3	Audio-cetak	Kaset video yang dilengkapi bahan tertulis
4	Proyeksi visual diam	Overhead transparency (OHT), slide
5	Proyeksi audio visual diam	Slide bersuara
6	Visual diam	Film bisu
7	Audio visual diam	Film gerak bersuara, VCD, televisi
8	Obyek fisik	Benda nyata, model, specimen
9	Manusia dan lingkungan	Pendidik, pustakawan, laboran
10	Komputer	Computer assisted instruction (CAI), Computer based instruction (CBI)

²² Anwar, Kasful dan Hendra Harmi, “Perencanaan Sistem Pembelajaran Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)” (Bandung: Alfabeta. 2011), h. 169

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Dari berbagai jenis media tersebut tentunya memiliki manfaat dalam proses pembelajaran. Menurut Widodo manfaat media dalam proses pembelajaran adalah:²³

- a. Proses pembelajaran dapat terjadi dalam dua arah dan menjadi lebih interaktif.
- b. Proses belajar-mengajar menjadi lebih efisien
- c. Proses pembelajaran menjadi lebih menarik, diharapkan dengan adanya media pembelajaran, kualitas belajar siswa lebih meningkat.
- d. Tempat berlangsungnya proses pembelajaran dapat terjadi dimana saja dan kapan saja.
- e. Peran pendidik (pendidik/pelatih/tutor) dapat lebih berfungsi sebagai fasilitator.

Menurut Anwar media pembelajaran dapat dipakai pendidik bermanfaat untuk:²⁴

- a. Memperjelas informasi/pesan;
- b. Memberikan tekanan pada hal-hal yang penting;
- c. Memberikan variasi;
- d. Memperjelas struktur pembelajaran;
- e. Meningkatkan motivasi.

Menurut Anwar media pembelajaran juga dapat mempertinggi kualitas hasil belajar yang dicapainya. Alasan media pembelajaran dapat mempertinggi proses belajar siswa adalah sebagai berikut:²⁵

²³ Widodo, Chomsin S dan Jasmadi, *Op.cit.*, h. 30

²⁴ Anwar, Kasful dan Hendra Harmi, *Op.cit.*, h. 161.

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- a. Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa, sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa.
- b. Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh para siswa, dan memungkinkan siswa menguasai tujuan pembelajaran lebih baik.
- c. Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh pendidik, sehingga siswa tidak bosan dan pendidik tidak kehabisan tenaga, apabila pendidik mengajar untuk setiap jam pelajaran.
- d. Siswa banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan uraian pendidik, tetapi juga aktivitas lain, seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, dan lain-lain.

4. *E-learning*

Paradigma sistem pendidikan yang semula berbasis tradisional dengan mengandalkan tatap muka, beralih menjadi sistem pendidikan yang tidak dibatasi oleh ruang dan waktu dengan sentuhan dunia teknologi informasi khususnya dunia *cyber* (maya). Sistem pendidikan yang berbasis dunia *cyber* yang dimaksudkan disebut dikenal dengan istilah *e-learning*.²⁶

E-learning adalah pembelajaran yang menggunakan TIK untuk mentransformasikan proses pembelajaran antara pendidik dan siswa. Tujuan utama penggunaan teknologi ini adalah meningkatkan efisiensi dan efektivitas, transparansi, dan akuntabilitas pembelajaran. Di samping itu, suatu *e-learning*

²⁵ *Ibid.*

²⁶ Munir, “*Kurikulum Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*”, (Bandung : Alfabeta, 2010), h. 202



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

juga harus mempunyai kemudahan bantuan profesional isi pelajaran secara *online*. Dari uraian tersebut jelas bahwa *e-learning* menggunakan teknologi informasi dan komunikasi sebagai alat dengan tujuan meningkatkan efisiensi, efektivitas, transparansi, akuntabilitas, dan kenyamanan belajar dengan obyeknya adalah layanan pembelajaran yang lebih baik, menarik, interaktif, dan atraktif. Hasil akhir yang diharapkan adalah peningkatan prestasi dan kecakapan akademik siswa serta pengurangan biaya, waktu, dan tenaga untuk proses pembelajaran.²⁷

Konsep *e-learning* sendiri sebenarnya bukanlah hal baru dalam dunia pendidikan. *E-learning* merupakan bentuk pembelajaran yang memanfaatkan fasilitas teknologi informasi dan komunikasi (TIK). Pemanfaatan TIK digunakan sebagai sumber belajar dan alat bantu dalam setiap proses pembelajaran. Dalam proses pembelajaran, pengajar dan peserta didik adalah subyek yang memiliki peran aktif dalam menentukan keberhasilan *e-learning*. Untuk mencapai keberhasilan itu, pengajar dan peserta didik harus memiliki kemauan dan kemampuan dalam memanfaatkan TIK.

E-learning merupakan aplikasi TIK yang bersifat pragmatis yang memerlukan dukungan infrastruktur dan superstruktur lain yang terkait dengan lembaga pendidikan dan pengajar maupun peserta didik. Oleh karena itu, keberhasilan penggunaan *e-learning* dipengaruhi juga oleh daya beli pengajar dan peserta didik terhadap fasilitas TIK yang dibutuhkan untuk mengakses internet, dengan menyediakan komputer, modem, laptop, atau *note book*.²⁸

²⁷ Budi Murdiyasa, "Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Matematika", (*Jurnal: Universitas Muhammadiyah Surakarta*, 2012), h. 4-5.

²⁸ Munir, *Op.cit.*, h. 204

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Dari paparan tersebut, maka ciri khas *e-learning* yaitu tidak tergantung pada waktu dan ruang (tempat). Pembelajaran dapat dilaksanakan kapan dan di mana saja. Dengan teknologi informasi, *e-learning* mampu menyediakan bahan ajar dan menyimpan instruksi pembelajaran yang dapat diakses kapanpun dan dari manapun. *E-learning* tidak membutuhkan ruangan (tempat) yang luas sebagaimana ruang kelas konvensional. Dengan demikian teknologi ini telah memperpendek jarak antara pengajar dan peserta didik.²⁹

Cisco menjelaskan filosofis *e-learning* sebagai berikut. **Pertama**, *e-learning* merupakan penyampaian informasi, komunikasi, pendidikan, pelatihan secara *online*. **Kedua**, *e-learning* menyediakan seperangkat alat yang dapat memperkaya nilai belajar secara konvensional (model belajar konvensional, kajian terhadap buku teks, CD-ROM, dan pelatihan berbasis komputer) sehingga dapat menjawab tantangan perkembangan globalisasi.

Ketiga, *e-learning* tidak berarti menggantikan model belajar konvensional di dalam kelas, tetapi memperkuat model belajar tersebut melalui pengayaan *content* dan pengembangan teknologi pendidikan. **Keempat**, kapasitas siswa amat tergantung pada bentuk isi dan cara penyampaiannya. Makin baik keselarasan antar konten dan alat penyampai dengan gaya belajar, maka akan lebih baik kapasitas siswa yang pada gilirannya akan memberi hasil yang lebih baik.³⁰

Berdasarkan uraian di atas *e-learning* menggunakan teknologi informasi dan komunikasi sebagai alat; dengan tujuan meningkatkan efisiensi, efektivitas,

²⁹ *Ibid.*, h. 204-205

³⁰ Rusman, "*Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer*", (Bandung : Alfabeta, 2012), h.317



Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

transparansi, akuntabilitas, dan kenyamanan belajar; dengan obyeknya adalah layanan pembelajaran yang lebih baik, menarik, interaktif, dan atraktif. Hasil akhir yang diharapkan adalah peningkatan prestasi dan kecakapan akademik peserta didik serta pengurangan biaya, waktu, dan tenaga untuk proses pembelajaran.³¹

E-learning memiliki karakteristik-karakteristik sebagai berikut :

1. Memanfaatkan jasa teknologi elektronika; di mana guru dan siswa, siswa dan sesama siswa atau guru dan sesama guru dapat berkomunikasi dengan relatif mudah dengan tanpa dibatasi oleh hal-hal yang protokoler.
2. Memanfaatkan keunggulan komputer (digital media dan *computer networks*).
3. Menggunakan bahan ajar bersifat mandiri (*self learning materials*) disimpan di komputer sehingga dapat diakses oleh guru dan siswa kapan saja dan di mana saja bila yang bersangkutan memerlukannya.
4. Memanfaatkan jadwal pembelajaran, kurikulum, hasil kemajuan belajar dan hal-hal yang berkaitan dengan administrasi pendidikan dapat dilihat setiap saat di komputer.³²

Untuk menghasilkan *e-learning* yang menarik dan diminati, Onno W. Purbo (2002) mensyaratkan tiga hal yang wajib dipenuhi dalam merancang *e-learning*, yaitu: sederhana, personal, dan cepat. Sistem yang sederhana akan memudahkan peserta didik dalam memanfaatkan teknologi dan menu yang ada,

³¹ Mawar Ramadhani, "Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran E-Learning Berbasis Web Pada Pelajaran Teknologi Informasi Dan Komunikasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Kalasan", (Skripsi : Universitas Negeri Yogyakarta, 2012), h. 16

³² Rusman, *Op.cit.*, h. 317-318

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

dengan kemudahan panel yang disediakan, akan mengurangi pengenalan *e-learning* itu sendiri, sehingga waktu belajar peserta lebih diefisienkan untuk proses belajar itu sendiri dan bukan pada belajar menggunakan sistem *e-learning*-nya. Syarat personal berarti pengajar dapat berinteraksi dengan baik seperti layaknya seorang guru yang berkomunikasi dengan murid di depan kelas. Dengan pendekatan dan interaksi yang lebih personal, peserta didik diperhatikan kemajuannya, serta dibantu segala persoalan yang dihadapinya. hal ini membuat peserta didik betah berlama-lama di depan layar komputernya.³³ Kemudian layanan ini ditunjang dengan kecepatan, respon yang cepat terhadap keluhan dan kebutuhan peserta didik lainnya. Dengan demikian perbaikan pembelajaran dapat dilakukan secepat mungkin oleh pengajar atau pengelola.

5. *E-learning* Sebagai Media Pembelajaran

E-learning termasuk model pembelajaran yang berpusat pada siswa. Siswa *dituntut* mandiri dan bertanggung jawab terhadap proses pembelajarannya, sebab ia dapat belajar di mana saja, kapan saja, yang penting tersedia alatnya. *E-learning* menuntut keaktifan siswa. Melalui *e-learning*, siswa dapat mencari dan mengambil informasi atau materi pembelajaran berdasarkan silabus atau kriteria yang telah ditetapkan pendidik atau pengelola pendidikan.

Siswa akan memiliki kekayaan informasi, sebab ia dapat mengakses informasi dari mana saja yang berhubungan dengan materi pembelajarannya.

³³ *Ibid.*, h. 318

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Siswa juga dapat berdiskusi secara *online* dengan pakar-pakar pada bidangnya, melalui *e-mail* atau *chatting*. Dengan demikian, jelas bahwa keaktifan siswa dalam *e-learning* sangat menentukan hasil belajar yang mereka peroleh. Semakin ia aktif, semakin banyak pengetahuan atau kecakapan yang akan diperoleh.

Dengan sistem semacam ini diharapkan bahwa hasil akhir proses belajar dengan *e-learning* akan lebih baik, sebab tuntutan belajar tuntas (*mastery learning*) dapat dipenuhi. Siswa juga bebas mengakses bahan pembelajaran *e-learning* dari mana saja ia suka. Bahan pembelajaran *e-learning* yang dirancang dengan baik dan profesional akan memperhatikan dan menggunakan ciri-ciri *multimedia*. Artinya, dalam bahan pembelajaran tersebut di samping memuat teks, juga dapat memuat gambar, grafik, animasi, simulasi, audio, dan video. Pemilihan warna yang baik dan tepat juga akan meningkatkan penampilan di layar monitor. Hal ini menjadikan bahan pembelajaran *e-learning* menjadi lebih menarik, berkesan, interaktif dan atraktif. Dari keadaan semacam ini memungkinkan siswa selalu ingat tentang apa yang dipelajari.

Menurut Munir setidaknya ada tiga fungsi *E-Learning* terhadap kegiatan pembelajaran di dalam kelas (*classroom instruction*):³⁴

- a. Suplemen (tambahan).

Berfungsi sebagai suplemen apabila siswa mempunyai kebebasan memilih, apakah akan memanfaatkan materi pembelajaran elektronik atau tidak. Dalam hal ini tidak ada keharusan bagi siswa untuk mengakses

³⁴ Munir, *Op.cit.*, h. 99-101

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

materi. Sekalipun sifatnya opsional, siswa yang memanfaatkannya tentu akan memiliki tambahan pengetahuan atau wawasan.

b. Komplemen (pelengkap).

Berfungsi sebagai komplemen apabila materi pembelajaran elektronik diprogramkan untuk melengkapi materi pembelajaran yang diterima siswa di dalam kelas. Sebagai komplemen berarti materi pembelajaran elektronik diprogramkan untuk melengkapi materi pengayaan atau remedial. Dikatakan sebagai pengayaan (*enrichment*), apabila kepada siswa yang dapat dengan cepat menguasai/ memahami materi pelajaran yang disampaikan pada saat tatap muka diberi kesempatan untuk mengakses materi pembelajaran elektronik yang memang secara khusus dikembangkan untuk mereka. Tujuannya agar semakin memantapkan tingkat penguasaan terhadap materi pelajaran yang telah diterima di kelas. Dikatakan sebagai program remedial, apabila siswa yang mengalami kesulitan memahami materi pelajaran pada saat tatap muka diberikan kesempatan untuk memanfaatkan materi pembelajaran elektronik yang memang secara khusus dirancang untuk mereka. Tujuannya agar siswa semakin mudah memahami materi pelajaran yang disajikan di kelas.

c. Substitusi (pengganti).

Berfungsi sebagai substitusi apabila *e-learning* dilakukan sebagai pengganti kegiatan belajar, misalnya dengan menggunakan model-model kegiatan pembelajaran. Ada tiga model yang dapat dipilih, yakni : (1)



sepenuhnya secara tatap muka (konvensional), (2) sebagian secara tatap muka dan sebagian lagi melalui internet, atau (3) sepenuhnya melalui internet.

Kelebihan *e-learning* menurut Elangoan, Soekartawi, Mulvihil, Utarin dalam Asep Herman Suyanto, antara lain tersedianya fasilitas *e-moderating* di mana pendidik dan siswa dapat berkomunikasi secara mudah melalui fasilitas internet secara regular atau kapan saja kegiatan berkomunikasi itu dilakukan dengan tanpa dibatasi oleh jarak, tempat dan waktu.³⁵ Kedua, pendidik dan siswa dapat menggunakan bahan ajar atau petunjuk belajar yang terstruktur dan terjadual melalui internet, sehingga keduanya bisa saling menilai sampai berapa jauh bahan ajar dipelajari. Ketiga, dapat belajar atau *me-review* bahan ajar setiap saat dan di mana saja kalau diperlukan mengingat bahan ajar tersimpan di komputer. Bila siswa memerlukan tambahan informasi yang berkaitan dengan bahan yang dipelajarinya, ia dapat melakukan akses di internet secara lebih mudah. Baik pendidik maupun siswa dapat melakukan diskusi melalui internet yang dapat diikuti dengan jumlah peserta yang banyak, sehingga menambah ilmu pengetahuan dan wawasan yang lebih luas. Poin penting adalah bahwa peran siswa dari yang biasanya pasif menjadi aktif.

Menurut Munir manfaat *e-learning* dalam pembelajaran adalah:³⁶

- a. Pendidik dan pembelajar dapat berkomunikasi secara mudah dan cepat melalui fasilitas internet tanpa dibatasi oleh jarak, tempat, dan waktu.

³⁵ Asep Herman Suyanto, "*Mengenal E-Learning*", (Yogyakarta: Universitas Gadjah Mada, 2005), [On-Line]. Tersedia : <http://www.asep-hs.web.ugm.ac.id>.

³⁶ Munir, *Op.cit.*, h. 171

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- Secara reguler atau kapan saja kegiatan berkomunikasi itu bisa dilakukan.
- b. Pendidik dan pembelajar/siswa dapat menggunakan materi pembelajaran yang ruang lingkungnya sudah sistematis terjadwal melalui internet, sehingga bagi pendidik bisa menilai seberapa jauh materi pembelajaran tersebut disajikan, dan bagi pembelajar/siswa dapat menilai seberapa jauh materi pembelajaran tersebut dapat dipelajari dan dikuasainya.
 - c. Materi pembelajaran dapat disimpan pada komputer pembelajar/siswa dengan adanya situs download, sehingga pembelajar dapat mengulang atau mempelajari kembali materi pembelajaran yang telah dipelajarinya setiap saat dan dimana saja sesuai dengan keperluannya. Pembelajar dapat menilai materi pembelajaran mana yang telah dikuasainya dan terus dilanjutkan, atau materi pembelajaran mana yang belum dikuasainya sehingga perlu dipelajari ulang (*direview*) sampai dikuasainya atau dikonsultasikan kepada pendidik atau tutor secara *online/posting* komentar.
 - d. Mempermudah dan mempercepat mengakses atau memperoleh banyak informasi yang berkaitan dengan materi pembelajaran yang dipelajarinya dari sumber informasi dengan melakukan akses di internet. Informasi mudah diakses dari jarak jauh dan tidak terbatas oleh waktu bisa kapan saja dan dimana saja.

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- e. Internet dapat dijadikan media untuk melakukan diskusi antara pendidik dengan pembelajar, baik untuk seorang pembelajar/siswa, atau dalam jumlah pembelajar terbatas, bahkan massal. Dengan diskusi ini akan bermanfaat untuk menambah ilmu pengetahuan dan wawasan yang lebih luas, serta kemampuan dalam berdiskusi, mengajukan pertanyaan, menjawab pertanyaan, atau mengajukan dan mempertahankan pendapat sendiri.
- f. Peran pembelajar menjadi lebih aktif mempelajari materi pembelajaran, memperoleh ilmu pengetahuan atau informasi secara mandiri tidak mengandalkan pemberian dari pendidik, disesuaikan dengan keinginan dan minatnya terhadap materi pembelajaran.
- g. Relatif lebih efisien dari segi tempat, waktu, dan biaya. Pembelajaran dapat diakses di mana saja, termasuk bagi pembelajar yang tinggal di daerah terpencil atau pedalaman yang jauh dari lembaga pendidikan, pendidikan tinggi atau sekolah. Berkaitan dengan ruang atau tempat/fasilitas *e-learning* tidak membutuhkan ruangan atau tempat yang luas sebagaimana ruang kelas konvensional, namun bisa di mana saja. Teknologi ini telah memperpendek jarak antara pendidik dan pembelajar.
- h. Dari segi biaya, penyediaan layanan internet lebih kecil biayanya dibanding harus membangun ruangan atau kelas pada lembaga pendidikan sekaligus memeliharanya, serta menggaji para pegawainya.
- i. Memberikan pengalaman yang menarik dan bermakna bagi pembelajar karena dapat berinteraksi langsung, sehingga pemahaman terhadap materi



Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau
 State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

pembelajaran akan lebih bermakna, mudah dipahami, diingat dan mudah pula untuk dingkapkan kembali.

- j. Kerja sama dalam komunitas online yang memudahkan dalam transfer informasi dan melakukan suatu komunikasi, sehingga tidak akan kekurangan sumber atau materi pembelajaran.
- k. Membuat pusat perhatian dalam pembelajaran. Pembelajaran dengan dukungan teknologi internet membuat pusat perhatian dalam pembelajaran pada pembelajar, sebagai ciri pokok dari e-learning. Dalam pembelajaran pembelajar tidak bergantung sepenuhnya kepada pendidik, namun belajar mandiri untuk menggali (mengeksplorasi) ilmu pengetahuan melalui internet atau media teknologi informasi dan komunikasi lainnya.

6. Edmodo

a. Sejarah dan Pengertian *Edmodo*

Edmodo didirikan pada 1 September 2008 oleh Nicolas Brog dan Jeff O'Hara³⁷. *Edmodo* adalah sebuah *platform Microblogging* yang secara khusus dikembangkan dan dirancang untuk digunakan oleh guru dan siswa dalam suatu ruang kelas. *Edmodo* menyediakan cara yang aman dan mudah untuk berkomunikasi dan berkolaborasi antara siswa dan guru, berbagi konten berupa teks, gambar, links, video, maupun audio. *Edmodo* bertujuan

³⁷ Anonim, "*Edmodo*", diakses dari <https://id.m.wikipedia.org/wiki/Edmodo>, pada tanggal 10 februari 2017 pukul 10.03

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

untuk membantu pendidik memanfaatkan fasilitas *social networking* sesuai dengan kondisi pembelajaran di dalam kelas.³⁸

Edmodo adalah layanan gratis yang memungkinkan guru dapat menciptakan dan memelihara komunitas kelas mereka sendiri dengan aman. *Edmodo* digunakan untuk berbagi konten pendidikan, mengelola proyek dan tugas, menangani pemberitahuan setiap aktifitas, melakukan kuis dan acara, dan memfasilitasi secara penuh terhadap keterlibatan pengalaman belajar antar siswa di kelas juga siswa lainnya dalam jaringan belajar profesional.

Menurut Pitoy (2012), menyatakan bahwa *Edmodo* merupakan sebuah *platform* sosial network bagi guru dan siswa untuk berbagi ide, file, agenda kegiatan dan penugasan. *Edmodo* dirancang untuk menciptakan interaksi guru dan siswa yang menekankan pada komunikasi yang cepat, poling, penugasan, berbagi ide, dan banyak hal lagi. Sebagai pendidik, *Edmodo* memberikan fitur untuk berbagi *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.³⁹

Menurut Jenna Zwang (2010) dalam artikelnya yang berjudul *Edmodo: A Free, Secure Social Networking Site For School*, menyatakan

³⁸ Abdinegara dot id, “*Sekilas Media Pembelajaran Edmodo*”, diakses dari <http://www.abdinegara.id/2016/02/sekilas-media-pembelajaran-edmodo.html?m=0>, pada tanggal 12 februari 2017 pukul 16.50

³⁹ Sudomo abas, “*Edmodo dan Motivasi belajar siswa*”, diakses dari <http://mrsudomoabas.blogspot.co.id/2015/10/edmodo-dan-motivasi-belajar-siswa.html?m=1>, pada tanggal 12 februari 2017 pukul 17.03

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

bahwa *Edmodo* adalah sebuah situs pendidikan berbasis social networking yang di dalamnya terdapat berbagai konten untuk pendidikan. Guru dapat memposting bahan-bahan pembelajaran, berbagi *link* dan video, penugasan proyek, dan pemberitahuan nilai siswa secara langsung. Selain itu juga *Edmodo* dapat menyimpan dan berbagi semua konten digital termasuk *blog*, *link*, gambar, video, dokumen, dan presentasi.⁴⁰

Menurut Frank Gruber (2008) dalam artikelnya yang berjudul *Edmodo: Microblogging for Education*, *Edmodo* memberikan kemudahan bagi user untuk membuat grup dan berbagi *file*, *links*, video (*embed video*) dan gambar dilengkapidengan peringatan (*alert*), penugasan (*assignment*) dan agenda kegiatan (*event*).⁴¹ Maka dapat disimpulkan bahwa *Edmodo* adalah sebuah *platform* web dengan menggunakan konsep *social networking* berbasis *Microblogging* yang dikhususkan untuk membangun lingkungan belajar *online* yang aman untuk berbagi data, informasi serta konten-konten pendidikan baik berupa tulisan, dokumen, video, audio, foto, kalender, *link* yang dapat dibagikan baik oleh guru maupun siswa dan juga konten khusus berupa nilai, kuis, acara kegiatan, penugasan dan *polling* yang hanya dapat dibagikan oleh guru.

⁴⁰ Abdinegara dot id, “*Sekilas Media Pembelajaran Edmodo*”, diakses dari <http://www.abdinegara.id/2016/02/sekilas-media-pembelajaran-edmodo.html?m=0>, pada tanggal 13 februari 2017 pukul 10.20

⁴¹ Sudomo abas, “*Edmodo dan Motivasi belajar siswa*”, diakses dari <http://mrsudomoabas.blogspot.co.id/2015/10/edmodo-dan-motivasi-belajar-siswa.html?m=1>, pada tanggal 13 februari 2017 pukul 11.13

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

b. Fitur-fitur yang Terdapat di *Edmodo*

Edmodo memiliki fitur yang dikhususkan untuk mendukung kegiatan pembelajaran. *Edmodo* mengklasifikasikan fiturnya berdasarkan pengguna yaitu guru dan siswa. Dibawah ini adalah fitur yang ada pada *Edmodo*.⁴²

1) *Assignment*

Assignment 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. selain itu, kiriman *Assignment* juga terdapat tombol “*Turn in*” yang menandakan bahwa siswa telah menyelesaikan tugas mereka. Guru dapat secara langsung memberikan penilaian terhadap hasil tugas yang telah dikerjakan siswa. Skor yang diberikan secara otomatis akan tersimpan dalam fitur *gradbook*.

2) *File and Links*

Pada fitur ini guru dan siswa dapat mengirimkan pesan dengan melampirkan *file* dan *link* pada grup kelas, siswa atau guru lainnya. *File* yang dilampirkan berlaku untuk semua jenis ekstensi seperti .doc, .pdf, .ppt, .xls, dll.

3) *Quiz*

Quiz digunakan untuk memberikan evaluasi secara online baik berupa pilihan ganda, isian singkat, maupun soal uraian. *Quiz* hanya dapat dibuat oleh guru, sedangkan siswa hanya mengerjakannya saja.

⁴² www.edmodo.com

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Fitur ini dilengkapi dengan batas waktu pengerjaan, informasi tentang kuis yang akan dibuat, judul kuis dan tampilan kuis. Perhitungan skor pada setiap butir soal *quiz* dilakukan secara otomatis untuk jenis pertanyaan pilihan ganda dan isian singkat, sedangkan untuk penskoran soal uraian harus diperiksa oleh guru terlebih dahulu.

4) *Polling*

Polling hanya dapat dibuat oleh guru untuk dibagikan kepada siswa. Biasanya guru menggunakan *polling* untuk mengetahui tanggapan siswa mengenai hal tertentu yang berkenaan dengan pelajaran.

5) *Gradebook*

Fitur *gradebook* digunakan sebagai catatan nilai siswa. Pemberian nilai dapat dilakukan oleh guru dan dapat diisi secara manual atau secara otomatis. Pengisian nilai secara otomatis hanya bisa dilakukan berdasarkan hasil skor *Assignment* dan *Quiz*. Penilaian pada *gradebook* dapat di-*export* menjadi *file.csv*. Dalam fitur ini, guru mengatur penilaian hasil belajar seluruh siswa. Guru dapat mengatur nilai maksimal pada masing-masing subjek nilai. Nilai total adalah persentase dari nilai keseluruhan setiap siswa secara otomatis oleh sistem. Untuk penilaian *Quiz* diisi secara otomatis oleh sistem berdasarkan hasil *Quiz* setiap siswa. Pada siswa, fitur ini hanya dapat dilihat berupa rekapan nilai dalam bentuk grafik dan penilaian langsung.

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarangi mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

6) *Library*

Fitur ini digunakan sebagai tempat penyimpanan berbagai sumber pembelajaran dengan konten yang beragam. Dengan fitur *library*, guru dapat meng-upload bahan ajar, materi, presentasi, sumber referensi, gambar, video, audio dan konten digital lainnya. *Link* dan *file* yang terdapat di *library* dapat dibagikan baik kepada siswa maupun grup. Siswa juga dapat menambahkan konten yang dibagikan oleh guru ke dalam *library*-nya. Fitur ini dapat digunakan sebagai media untuk menampung berbagai sumber dari dalam dan luar. Sehingga siswa dapat menyimpan berbagai informasi dari luar namun tetap diakses melalui *Edmodo*.

7) *Award Badges*

Fitur ini digunakan untuk memberikan suatu penghargaan baik kepada siswa maupun kelompok. Penghargaan dapat ditentukan oleh guru itu sendiri sehingga tidak menghambat kreatifitas guru dalam memberikan penghargaan.⁴³

8) *Parents Codes*

Menurut Rismayanti, Fitur ini berfungsi memberi kesempatan kepada orangtua/wali masing-masing siswa dapat bergabung memantau aktivitas belajar dan prestasi putra-putrinya, guru harus mengakses kode untuk orang tua siswa dan kemudian membagikannya pada masing-

⁴³ Sudomo abas, “*Edmodo dan Motivasi belajar siswa*”, diakses dari <http://mrsudomoabas.blogspot.co.id/2015/10/edmodo-dan-motivasi-belajar-siswa.html?m=1>, pada tanggal 14 februari 2017 pukul 14.02

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

masing orangtua/wali.⁴⁴ Akses kode untuk orang tua siswa dapat diperoleh dengan mengklik nama kelas.

c. Implikasi *Edmodo* untuk Pembelajaran pada Pendidikan Jarak Jauh

Edmodo seperti alat bantu belajar lainnya, bisa menjadi hanya sebuah *platform online* untuk mendorong pembelajaran pendidik secara jarak jauh, atau dapat menjadi cara lebih kreatif untuk melibatkan para peserta didik dalam pembelajaran kolaboratif dan kognisi terdistribusi jarak jauh. *Edmodo* bukanlah jawaban untuk setiap kelas tetapi yang terpenting adalah *platform* ini memberikan aspek penting dari sebuah lingkungan belajar yang positif pada pendidikan jarak jauh. *Platform* ini memberikan peserta didik jalur untuk berinteraksi dengan rekan-rekan mereka dan pendidik mereka dalam suasana akademis yang berjauhan. Lebih jauh lagi penggunaan *platform* ini dapat mengajarkan peserta didik untuk bagaimana berperilaku secara *online* dan bertanggung jawab dalam mengatur kegiatan belajar mereka dengan sistem yang keamanannya terjamin yang dapat melatih kemandirian peserta didik pada pembelajaran.

Pada hakikatnya *platform* ini mudah dipelajari dan mudah digunakan terutama bagi para pendidik yang menganggap dirinya berada di luar basis pengetahuan teknologi yang berkembang saat ini. *Edmodo* menyediakan lingkungan dimana mengajar dan belajar dapat menghasilkan kegembiraan peserta didik, peserta didik menjadi lebih mandiri, tanpa melupakan standar pengukuran keberhasilan peserta didik. Tidak dapat dipungkiri bahwa

⁴⁴ Rismayanti Astuti, "Mengenal Lebih Dekat *Edmodo* Sebagai Media *E-Learning* dan Kolaborasi", diakses dari <http://download.smkn1-majalengka.sch.id>, pada tanggal 15 februari 2017 pukul 16.20

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

peserta didik akan sangat tertarik bahkan menyukai pembelajaran lewat *platform* ini, dan ketika peserta didik merasa senang keinginan mereka untuk dapat mengatasi materi baru dan sulit akan meningkat.⁴⁵

Edmodo merupakan aplikasi yang menarik untuk membangun semangat peserta didik untuk belajar pada pendidikan jarak jauh, ini dikarenakan *Edmodo* memiliki beberapa kelebihan dibandingkan dengan media sosial maupun LMS lainnya sebagai berikut :⁴⁶

- 1) Mirip *Facebook*, mudah digunakan.
- 2) *Closed group collaboration*: hanya yang memiliki *group code* yang dapat mengikuti kelas.
- 3) *Free*, diakses *online*, dan tersedia untuk perangkat *smartphone (android dan Iphone)*.
- 4) Tidak memerlukan *server* di sekolah.
- 5) Dapat diakses dimanapun dan kapanpun.
- 6) *Edmodo* selalu diupdate oleh pengembang.
- 7) *Edmodo* dapat diaplikasikan dalam satu kelas, satu sekolah, antar sekolah dalam satu kota/kabupaten.
- 8) *Edmodo* dapat digunakan bagi peserta didik, pendidik, dan orang tua.
- 9) *Edmodo* digunakan berkomunikasi menggunakan model sosial media, *learning material*, dan evaluasi.
- 10) *Edmodo* mendukung model *team teaching, co-teacher, dan teacher collaboration*.

⁴⁵ Yesi Syofiarni, "Makalah Edmodo" (*Makalah mata kuliah pengantar komputer, jurusan rekayasa perangkat lunak, akademi komunitas negeri padang, pariaman, 2014*) h.7

⁴⁶ *Ibid.*, h. 7-8



- 11) Terdapat notifikasi
- 12) Fitur *Badge* dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan motivasi peserta didik.

d. Manfaat Jejaring Sosial *Edmodo* bagi Guru dan Siswa dalam Pembelajaran

Edmodo adalah sebuah situs yang diperuntukan bagi pendidik untuk membuat kelas *virtual*. Situs tersebut gratis dan gampang digunakannya selama seorang guru dan murid bisa terhubung dengan internet. *Edmodo* adalah sebuah jawaban bagi sebuah ruang kelas *virtual* yang nyaman dan aman, dikarenakan:⁴⁷

- 1) Siswa bisa berinteraksi dalam pantauan gurunya (bebas *cyber crime* dan *cyber bullying*). Guru bisa ‘mengunci’ siswa dengan demikian ia hanya bisa membaca dan tidak bisa berkomentar pada seisi ‘kelas’ namun tetap ia bisa berkomunikasi langsung dengan gurunya.
- 2) Tidak ada orang luar yang bisa masuk dan melihat kelas *virtual* yang dibuat oleh seorang guru tanpa mendapat kode khusus dari guru yang bersangkutan
- 3) Guru bisa memulai pertanyaan, menaruh foto atau video, menaruh presentasi bahan ajar, yang kesemuanya bebas untuk diunduh oleh siswa dan dikomentari

⁴⁷ Ibid., h.9

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- 4) Murid bisa kembali kapan saja untuk mengulang materi yang diberikan gurunya, bahkan PR bisa diberikan melalui *Edmodo*. Murid juga bisa mengumpulkan PR nya lewat *Edmodo*, tinggal unggah saja.
- 5) *Edmodo* bisa dipadukan dengan situs lain seperti *wall wisher*, *glogster* dan lain sebagainya.
- 6) Guru bisa menaruh nilai dari pekerjaan siswa sebagai acuan bagi siswa.
- 7) Kelas *virtual* yang dibuat seorang guru tidak terbatas, guru bisa menaruh bahan ajar untuk digunakan di angkatan atau tahun ajaran berikutnya
- 8) Siswa bisa bekerja sama dengan siswa lain dalam grup kecil yang dibentuk oleh gurunya. Saat mengerjakan sebuah proyek bersama mereka bisa menaruh semua dokumen yang diperlukan dalam pengerjaannya.
- 9) *Edmodo* memungkinkan guru menaruh bahan ajar yang sangat berguna bagi siswa yang tidak masuk atau berhalangan saat melakukan tatap muka.
- 10) Siswa yang pendiam bisa bebas berkata-kata dan berpendapat tanpa khawatir dipermalukan, sementara si anak tipe aktif bisa posting pertanyaan kapan saja asal ia terhubung dengan internet.
- 11) guru bisa mengajarkan tata cara yang berlaku di dunia maya seperti cara berkomentar dan sederet tata krama di dunia maya yang perlu siswanya ketahui.



e. Kelebihan dan Kekurangan *Edmodo*

Kelebihan *Edmodo* diantaranya :⁴⁸

- 1) *User Interface*. Mengadaptasi tampilan seperti *Facebook*, secara sederhana *Edmodo* relatif mudah untuk digunakan bahkan untuk pemula sekalipun.
- 2) *Compatibility*. *Edmodo* mendukung *preview* berbagai jenis format *file* seperti: *pdf, pptx, html, swf* dan sebagainya.
- 3) Aplikasi. *Edmodo* tidak hanya dapat diakses dengan menggunakan PC (*laptop / desktop*) tetapi juga bisa diakses dengan menggunakan *gadget* berbasis *Android OS*.

Kekurangan *Edmodo* diantaranya :

- 1) *Social Media*. *Edmodo* tidak terintegrasi dengan jenis sosial media apapun, seperti *Facebook, twitter* atau *google plus*. Padahal pada saat sekarang ini, hampir setiap *website* terintegrasi dengan media sosial supaya penggunaanya dapat berbagi (*sharing*). Lagi pula orang Indonesia lebih familiar mengetikkan kata *Facebook.com* ketimbang *Edmodo.com*
- 2) *Languange*. Penggunaan bahasa program yang masih berbahasa Inggris sehingga terkadang menyulitkan guru dan siswa.
- 3) *Video Conference* belum tersedia. Hal ini cukup penting untuk berinteraksi dengan siswa jika guru tidak bisa hadir secara langsung di ruang kelas.

⁴⁸ Ibid., h.11

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Salah satu bagian dari *e-learning* adalah penggunaan *Edmodo* dalam pembelajaran, sebagaimana pada penelitian ini saya menggunakan *Edmodo* dalam proses pembelajaran, hal ini mengingat *Edmodo* dapat dibuat dengan gratis dan juga dapat diakses sebagaimana *e-learning* yang lain seperti *web* dan lain-lain. Selain itu berdasarkan salah satu manfaat dari *e-learning* yaitu memberikan pengalaman yang menarik dan bermakna bagi pembelajar karena dapat berinteraksi langsung, sehingga pemahaman terhadap materi pembelajaran akan lebih bermakna, mudah dipahami, diingat dan mudah pula untuk dingkapkan kembali, dengan kata lain dapat meningkatkan pemahaman konsep siswa terhadap materi. Alasan lain penggunaan *Edmodo* adalah karena penulis telah memahami prosedur penggunaan dan pembuatan *Edmodo*. Dari segi biaya, penyediaan layanan internet lebih kecil biayanya dibanding harus membangun ruangan atau kelas pada lembaga pendidikan sekaligus memeliharanya, serta menggaji para pegawainya.

B. Penelitian yang Relevan

Studi kepustakaan untuk melihat persamaan dan perbedaan variabel-variabel penelitian. Berdasarkan studi kepustakaan yang telah dilakukan sebelumnya, penelitian yang terkait atau pernah dilakukan sebelumnya antara lain, sebagai berikut.

Gede Suriadhi, I Dewa Kade Tastra, dan Ign. Wayan Suwatra tahun 2014 dari Program Studi Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Ganesha Singaraja dengan judul “Pengembangan *E-learning* Berbasis *Edmodo*

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Diarangi mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

pada Mata Pelajaran IPA Kelas VIII di SMP Negeri 2 Singaraja”. Model pengembangan yang dipilih adalah model pengembangan ADDIE. Hasil penelitian ini adalah dihasilkan media *e-learning* berbasis *Edmodo* pada mata pelajaran IPA kelas VIII untuk siswa SMP Negeri 2 Singaraja yang valid, berdasarkan hasil penilaian validator ahli dan uji coba pada kelompok kecil dan besar.

Meini Sondang tahun 2014 dari Program Studi Pendidikan Teknik Elektro Fakultas Teknik Universitas Negeri Surabaya dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran *E-learning* Berbasis *Edmodo* pada Kompetensi Dasar Menerapkan Konsep Dasar Sistem Komunikasi Data Sinyal Digital Melalui Media Kabel Fiber dan Frekuensi Radio di SMK Negeri 1 Jetis Mojokerto”. Model pengembangan yang dipilih adalah model pengembangan dengan 7 tahapan yaitu tahap potensi masalah, tahap pengumpulan data, tahap desain produk, tahap validasi desain, tahap revisi produk, tahap uji coba produk, tahap analisa dan pelaporan. Hasil penelitian ini adalah dihasilkan media pembelajaran berbasis *e-learning* dengan menggunakan *Edmodo* yang diaplikasikan untuk siswa kelas XI TEI di SMK Negeri 1 Jetis Mojokerto yang valid, berdasarkan hasil penilaian validator ahli dan uji coba pada kelompok kecil dan besar.

Dedi Sasmito Utomo, Sumarmi, dan Singgih Susilo tahun 2015 dari Program Studi Pendidikan Geografi Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Malang dengan judul “Pengembangan Bahan Ajar *E-learning* Berbasis *Edmodo* pada materi Litosfer Kelas X SMA”. Model pengembangan yang dipilih adalah model pengembangan Borg & Gall. Hasil penelitian ini adalah dihasilkan bahan

ajar *e-learning* berbasis *Edmodo* pada materi litosfer untuk siswa kelas X di MAN 1 Mojokerto yang valid, berdasarkan hasil penilaian validator ahli dan uji coba pada kelompok kecil dan besar.

Berdasarkan penelitian-penelitian sebelumnya, penelitian ini menggunakan *Learning Management System* (LMS) yang sama yaitu *Edmodo*. Adapun yang membedakan penelitian yang dilakukan oleh peneliti dengan penelitian-penelitian tersebut adalah terletak pada mata pelajaran yang diteliti yaitu matematika pada materi sistem persamaan linear tiga variabel. Penelitian ini memiliki kesamaan dengan penelitian Gede Suriadhi, I Dewa Kade Tastra, dan Ign. Wayan Suwatra yang menggunakan model pengembangan ADDIE. Penelitian ini juga mengkhhususkan pada kemampuan pemahaman konsep matematis siswa.

C. Kerangka Berfikir

Di dalam penelitian ini peneliti menggunakan media yang berupa *Edmodo*, salah satu bagian dari internet. Kemampuan *Edmodo* yang bisa diakses kapan saja dan dimana saja menjadikan *Edmodo* dapat mengubah skenario pembelajaran matematika yang membosankan karena keabstrakannya menjadi lebih menarik dan menyenangkan bagi siswa, dengan hal ini harapannya dapat menjadikan pembelajaran lebih efektif dan bermakna.

Edmodo juga menawarkan manfaat pendidikan yang signifikan bagi siswa. Pendidik dapat mengarahkan siswa untuk fokus pada ide atau tulisan, atau keduanya, sehingga siswa dapat mengembangkan kemampuan analitisnya dan

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

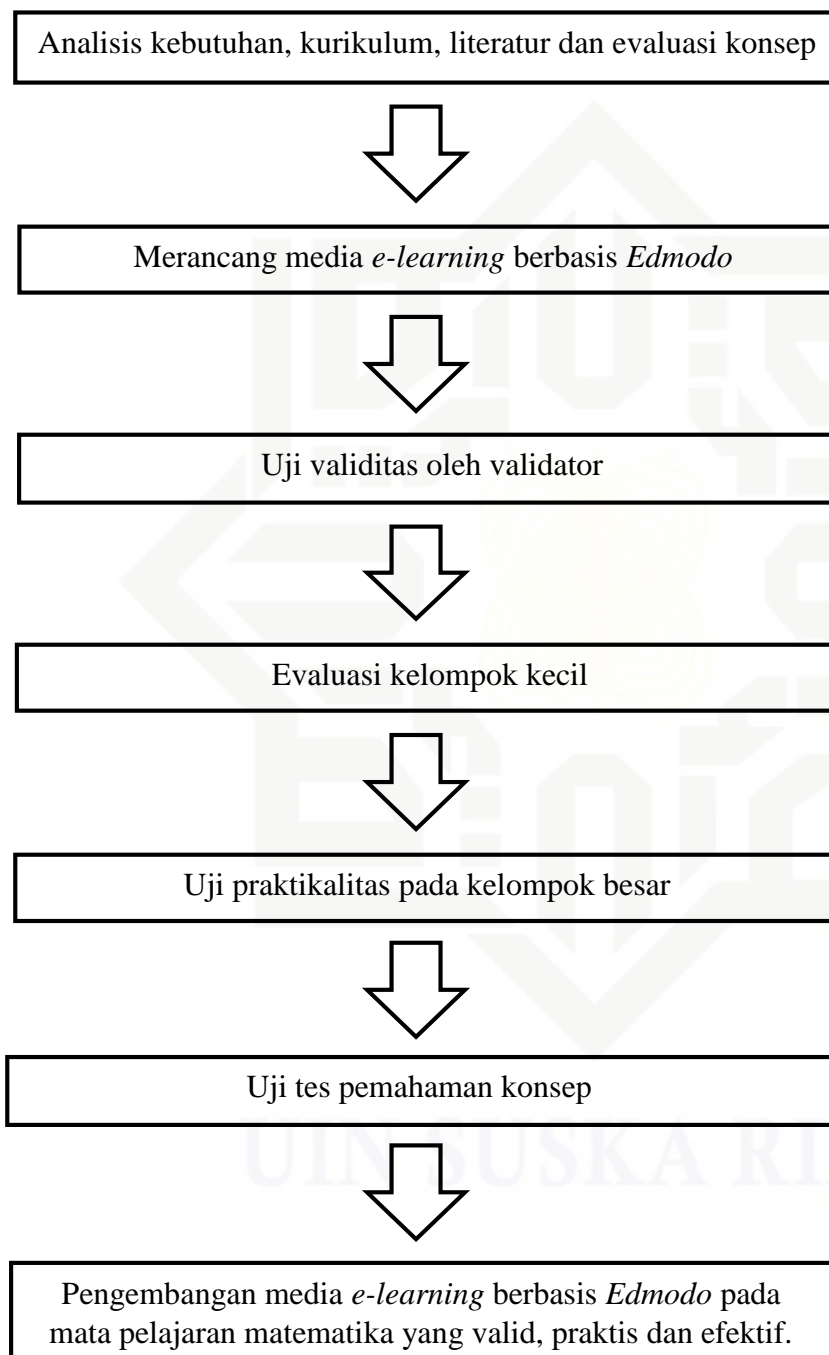
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

pendidik dapat belajar untuk menjadi penulis dan komunikator yang lebih baik.

Berdasarkan permasalahan tersebut kerangka berfikir penelitian ini adalah



Gambar II.2: Kerangka Berpikir