

EFEKTIVITAS MEDIA *E-LEARNING* DENGAN MODEL *BLENDED LEARNING* PADA MATA PELAJARAN GEOGRAFI

Gusti Ayu Indah Utami¹⁾, Nyoman Sugihartini²⁾, Dessy Seri Wahyuni³⁾

¹ Fakultas Teknik dan Kejuruan, Universitas Pendidikan Ganesha

² Fakultas Teknik dan Kejuruan, Universitas Pendidikan Ganesha

³ Fakultas Teknik dan Kejuruan, Universitas Pendidikan Ganesha

Email: gusti.ayu.indah@undiksha.ac.id, sugihartini@undiksha.ac.id, seri.wahyuni@undiksha.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan mengimplementasikan media *e-learning*, serta mengetahui bagaimana respons guru dan peserta didik terhadap media *e-learning* dengan model *blended learning* pada mata pelajaran geografi kelas X di SMA Negeri 2 Banjar. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE dan penelitian ini termasuk jenis penelitian dan pengembangan (R & D). Adapun tahapan dari model pengembangan ADDIE yaitu, *analyze, design, development, implementation, evaluation*. Penelitian ini dilakukan di kelas X Bahasa dan Budaya 2 SMA Negeri 2 Banjar dengan jumlah 10 peserta didik. Dalam pengambilan data dalam penelitian ini menggunakan beberapa instrument di antaranya yaitu angket validasi ahli isi, desain pembelajaran dan media pembelajaran, angket uji perorangan, kelompok kecil dan lapangan, serta angket respons guru dan peserta didik. Hasil dari uji kevalidan media *e-learning* yang dihitung dari hasil validasi ahli yaitu ahli isi, desain pembelajaran, dan media mendapatkan rata-rata skor sebesar 1,00 dengan kriteria sangat valid. Hasil rata-rata dari respons guru mendapatkan skor sebesar 47 dan untuk hasil rata-rata respons peserta didik mendapatkan rata-rata sebesar 60,3 dengan kriteria sangat praktis. Simpulan dari penelitian ini yaitu media *e-learning* pada mata pelajaran geografi telah memenuhi kriteria kualitas produk yaitu kevalidan dan kepraktisan.

Kata kunci: *Blended Learning*, Media Pembelajaran, Model ADDIE

ABSTRACT

This study aims to develop and implement e-learning media and find out how teachers and students respond to e-learning media with a blended learning model in class X geography in SMA Negeri 2 Banjar. This study uses the ADDIE development model and this research belongs to the type of research and development (R&D). The stages of the ADDIE development model are, analyze, design, development, implementation, evaluation. This research was conducted in Class X Language and Culture 2 of SMA Negeri 2 Banjar with a total of 10 students. In collecting data in this study using several instruments including the content expert validation questionnaire, learning design, and learning media, individual test questionnaires, small groups, and the field, and the questionnaire responses of teachers and students. The results of the validation test of e-learning media which are calculated from the results of expert validation are content experts, learning design, and the media get an average score of 1.00 with very valid criteria. The average results of teacher responses get a score of 47 and the average results of responses of students get an average of 60.3 with very practical criteria. This research concludes that e-learning media on geography subjects have met the product quality criteria, namely validity and practicality.

Keywords : *Blended Learning, E-Larning Media, Model ADDIE*

1. PENDAHULUAN

Kemajuan dunia pendidikan sangat berkembang pesat, beragam metode dan model pembelajaran telah dikembangkan oleh para ahli guna memaksimalkan hasil dari proses pembelajaran tersebut. Sesuai dengan tujuan utama pendidikan yakni bertujuan untuk perubahan perilaku dan sikap peserta didik ke arah yang lebih baik, sehingga pendidikan tidak hanya menjadi sebuah transfer informasi dan meningkatkan kecerdasan kognitif saja [5]. SMA Negeri 2 Banjar merupakan salah satu Sekolah Menengah Keatas yang berada di Indonesia tepatnya di Kecamatan Banjar, Kabupaten Buleleng, Provinsi Bali. SMA Negeri 2 Banjar dibuka pada tahun 2002. Di SMA Negeri 2 Banjar memiliki 3 jurusan yaitu, Matematika dan Ilmu Alam (MIA), Ilmu-ilmu Sosial (IIS), dan Bahasa dan Budaya (Babud). SMA Negeri 2 Banjar sendiri menerapkan kurikulum 2013. Salah satu jurusan yang ada di SMA Negeri 2 Banjar adalah Bahasa dan Budaya atau Babud. Salah satu mata pelajaran pada jurusan Bahasa dan Budaya adalah Geografi. Proses pembelajaran geografi masih kurang menarik dikarenakan kurangnya media yang mendukung pada proses pembelajaran yang mengakibatkan peserta didik bosan setiap proses pembelajaran geografi berlangsung sehingga minat peserta didik untuk belajar geografi kecil.

Berdasarkan hasil anket yang diberikan kepada peserta didik kelas X Bahasa dan Budaya 2 di SMA Negeri 2 Banjar, diketahui dalam proses pembelajaran peserta didik hanya berpedoman pada LKPD, buku paket, dan penyampain materi oleh guru, yang menyebabkan peserta didik lebih banyak mendengar, mencatat, dan mempraktikkan apa yang dijelaskan oleh guru sehingga proses pembelajaran masih terpacu pada buku dan guru. Peserta didik juga kurang memiliki inisiatif untuk mencari dan menentukan solusi terhadap masalah yang di alami pada saat proses pembelajaran. Peserta didik juga lebih senang jika dalam proses pembelajaran menggunakan video, karena dengan menggunakan video peserta didik menjadi lebih tertarik untuk mempelajari materi yang akan diberikan. Berbagai hambatan ini telah diakui oleh guru pengampu mata pelajaran yang bersangkutan sebagai akibat terhadap penurunan hasil belajar dari peserta didik.

Peneliti mengusulkan model *blended learning* sebagai alternatif yang memungkinkan untuk diterapkan sesuai dengan kondisi dari peserta didik. *Blended learning* adalah sebuah model pembelajaran inovatif yang mampu memadukan kegiatan pembelajaran tradisional dengan pembelajaran online yang disebut dengan model *blended learning* dengan menggunakan aplikasi media sosial berbasis e-learning dalam rangka mendukung proses pembelajaran [4].

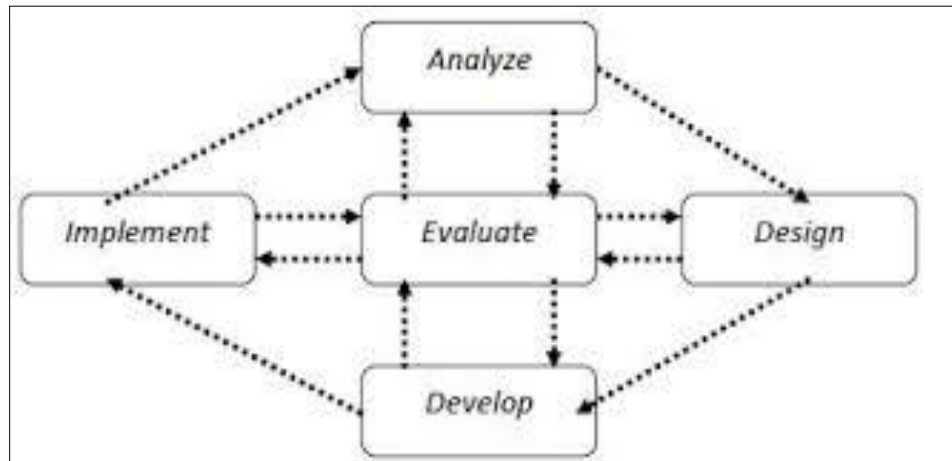
Penerapan *blended learning* di Sekolah Menengah Keatas (SMA) saat ini sangat cocok diterapkan, karena *blended learning* memberikan inovasi pada proses pembelajaran [1]. Dimana *blended learning* memiliki tujuan untuk mengoptimalkan kegiatan pembelajaran menjadi lebih baik, dan memfasilitasi karakteristik serta kemandirian belajar mahasiswa didik. *Blended learning* hanya mendukung dan melengkapi materi yang belum tersampaikan pada saat pembelajaran di kelas [2].

Media e-learning ini nantinya akan memanfaatkan *platform* edmodo. Edmodo merupakan aplikasi jaringan sosial yang memiliki tampilan yang hampir sama dengan jejaring sosial *facebook*, akan tetapi *edmodo* menciptakan lingkungan belajar *online* bagi peserta didik untuk *sharing* diskusi terkait materi pembelajaran dengan tujuan untuk mencapai tujuan pembelajarantidak demikian halnya dengan *facebook*.

Berdasarkan dari permasalahan yang disampaikan, peneliti bermaksud untuk mengembangkan sebuah media *e-learning* model *blended learning* yang dimana materi-materi yang tersedia disusun sesuai dengan SK, KD, KI, dan sesuai dengan model pembelajaran *blended learning*, sehingga memudahkan peserta didik dalam mencari materi yang *valid* yang dapat meningkatkan kemampuan peserta didik dalam memecahkan masalah. Dari permasalahan yang diungkap oleh peneliti, maka dikembangkannya media *e-learning* yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran *E-Learning* Berbasis *Edmodo* dengan *Blended Learning* Pada Mata Pelajaran Geografi Kelas X Di SMA Negeri 2 Banjar".

2. METODE

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian *Research and Development (R&D)*. *Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu [10]. Penelitian ini nantinya akan menghasilkan sebuah media *e-learning* bagi guru dan peserta didik, model pengembangan yang digunakan yaitu model ADDIE. Adapun tahapan dari model pengembangan ADDIE dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Siklus Model ADDIE. [10].

A. TEKNIK PENGUMPULAN DATA

Data yang dikumpulkan untuk dianalisis kualitatif dan kuantitatif dalam penelitian ini meliputi informasi sumber belajar, karakteristik peserta didik dan pembelajaran, kevalidan media *e-learning*, serta respons guru dan peserta didik terhadap media *e-learning* yang dikembangkan. Penelitian ini menggunakan metode wawancara dan angket dalam pengumpulan data, penggalian informasi terkait sumber belajar yang tersedia di sekolah dan materi yang disajikan pada mata pelajaran geografi. Untuk mengetahui kevalidan dari media *e-learning*, peneliti menggunakan angket dan uji validasi yang dilakukan oleh ahli/pakar.

B. ANALISIS DATA

Berikut uraian singkat terkait teknis analisis data yang digunakan peneliti dalam pengembangan media *e-learning* sebagai berikut:

1. Analisis Validitas Media *E-Learning*

Analisis validitas media *e-learning* dimaksud untuk mengetahui sejauh mana media *e-learning* yang telah dikembangkan memenuhi kriteria berdasarkan penilaian validator yang ditunjuk dengan menggunakan angket validasi ahli. Kevalidan media *e-learning* ditunjukkan melalui dua orang ahli isi, dua orang ahli media, dan dua ahli desain pembelajaran yang kemudian dilanjutkan dengan melakukan uji perorangan sebanyak tiga peserta didik, uji kelompok kecil sebanyak 10 peserta didik, dan uji lapangan sebanyak 10 peserta didik. Setelah melakukan uji tersebut, dilakukan perhitungan untuk menganalisis, revisi dan melakukan perbaikan terhadap media *e-learning*. Penilaian hasil dari uji dihitung dengan rumus Gregory. Adapun teknik dalam pengujian validitas isi menurut Gregory yaitu sebagai berikut: 1) Para pakar yang akan melakukan penilai instrument melakukan penilaian perbutir, 2) Melakukan pengkelompokan skala, sesuai dan tidak sesuai, dan 3) Hasil dari penilaian para ahli maka ditabulasi silang, misalkan menggunakan dua penilai maka seperti pada Gambar 2. [3].

		Penilaian 1	
		Kurang relevan (sekor 1-2)	Sangat relevan (sekor 3-4)
Penilaian 2	Kurang relevan (sekor 1-2)	(A)	(B)
	Sangat relevan (sekor 3-4)	(C)	(D)

Gambar 2. Contoh Tabulasi Penilaian Pakar. [3].

Perhitungan validitas isi menggunakan rumus berikut:

$$\text{Validitas Isi} = \frac{D}{A+B+C+D} \quad (1)$$

Keterangan: 1) A = sel yang menunjukkan ketidaksetujuan antara penilai, 2) B dan C = sel yang menunjukkan perbedaan pandangan antara penilai, 3) D = sel kriteria validasi uji ahli dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Kriteria Tingkat Validasi Uji Ahli. [3].

Konfesi Validitas	Kualifikasi	Kriteria
0,91 – 1,00	Sangat Tinggi	Sangat Valid
0,71 – 0,90	Tinggi	Valid
0,41 – 0,70	Cukup	Cukup Valid
0,21 – 0,40	Rendah	Kurang Valid
0,00 – 0,20	Sangat Rendah	Sangat Kurang Valid

2. Analisis Uji Coba Perorangan, Kelompok Kecil dan Lapangan

Pada uji coba perorangan, kelompok kecil, dan lapangan akan diujikan kepada peserta didik kelas X Bahasa dan Budaya di SMA Negeri 2 Banjar yang mendapatkan mata pelajaran geografi. Adapun rumus untuk menghitung persentase masing-masing subyek sebagai berikut.

$$\text{Persentase} = \Sigma = \frac{\text{jawaban} \times \text{bobot tiap pilihan}}{n \times \text{bobot tertinggi}} \times 100\% \quad (2)$$

Keterangan: 1) Σ = Jumlah, 2) n = Jumlah seluruh item angket. Selanjutnya, untuk menghitung persentase keseluruhan subyek digunakan rumus:

$$\text{Persentase} = (F:N) \quad (3)$$

Keterangan: 1) F = Jumlah persentase keseluruhan subyek, 2) N = Banyak subyek. Untuk dapat memberikan makna dan pengambilan keputusan digunakan ketetapan terhadap hasil review dan uji coba produk seperti Tabel 2.

Tabel 2. Konversi Tingkat Pencapaian Dengan Skala 5

Tingkat Pencapaian(100%)	Kualifikasi	Kriteria	Keterangan
90% - 100%	Sangat baik	Sangat Valid	Tidak perlu direvisi
75% - 89%	Baik	Valid	Sedikit direvisi
65% - 74%	Cukup	Cukup Valid	Direvisi sedikitnya
55% - 64%	Kurang	Kurang Valid	Banyak hal yang direvisi
0 – 54%	Sangat kurang	Sangat Kurang Valid	Diulangi membuat produk

3. Analisis Data Respons Guru Dan Peserta Didik

Analisis data respons guru dan peserta didik dimaksudkan untuk mengetahui bagaimana respons guru dan peserta didik terhadap e-learning yang dikembangkan oleh peneliti. Data respons guru dan peserta didik secara klasikal dianalisis secara deskriptif. Rata-rata kelas pada skor respons guru dan peserta didik dihitung menggunakan rumus:

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{N} \quad (4)$$

Keterangan: \bar{x} = rata-rata kelas untuk skor respons guru dan peserta didik, 2) $\sum x$ = jumlah skor respons guru dan peserta didik, 3) N = banyaknya guru dan peserta didik. Sedangkan rumus untuk mencari Mid an SDi sebagai berikut:

$$Mi = \frac{1}{2}(\text{skor maksimal ideal} + \text{skor terendah ideal}) \quad (5)$$

$$SDi = \frac{1}{6}(\text{skor tertinggi ideal} + \text{skor terendah ideal}) \quad (6)$$

Rata-rata nilai \bar{x} dari skor respons guru dan peserta didik kemudian dikategorikan menggunakan pedoman yang dapat dilihat pada Tabel 3.

Tabel 3. Kriteria Penggolongan Respons Guru dan Peserta Didik. [7].

No	Interval	Kualifikasi	Kriteria
1	$Mi + 1,5 SDi \leq \bar{x}$	Sangat positif	Sangat praktis
2	$Mi + 0,5 SDi \leq \bar{x} < Mi + 1,5 SDi$	Positif	Praktis
3	$Mi - 0,5 SDi < \bar{x} < Mi + 0,5 SDi$	Kurang positif	Cukup
4	$Mi - 1,5 SDi \leq \bar{x} < Mi - 1,5 SDi$	Negatif	Kurang praktis
5	$\bar{x} < Mi - 1,5 SDi$	Sangat negatif	Sangat kurang praktis

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengembangan media *e-learning* pada mata pelajaran geografi mempunyai tujuan untuk membantu serta menambah sumber belajar dari peserta didik, media untuk pembelajaran serta dapat meningkatkan pemahaman peserta didik khususnya terhadap materi pembelajaran geografi selama kegiatan pembelajaran guna meningkatkan kemampuan dan prestasi dari peserta didik sendiri. Berdasarkan hasil dari wawancara yang dilakukan dengan guru pengampu mata pelajaran geografi kelas X di SMA Negeri 2 Banjar, diperoleh informasi bahwa masih kurangnya bahan ajar yang relevan pada mata pelajaran geografi, dikarenakan pada saat proses pembelajaran peserta didik masih terpaku dengan lkpd, buku paket, serta mencari materi di internet yang sering kali tidak sesuai dengan KI dan KD dan yang sesuai dengan karakteristik peserta didik.

Hasil dari observasi dan analisa yang peneliti lakukan perlu adanya solusi yang dapat membantu peserta didik untuk meningkatkan kemampuan dan hasil belajar mereka serta perlu model pembelajaran yang dapat meningkatkan kemauan peserta didik untuk melaksanakan proses pembelajaran guna untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik dan kompetensi dari peserta didik sendiri. Peneliti mengusulkan model pembelajaran *blended learning* sebagai alternatif yang memungkinkan untuk diterapkan sesuai dengan kondisi dari peserta didik. *Blended learning* adalah sebuah model pembelajaran inovatif yang mampu memadukan kegiatan pembelajaran tradisional dengan

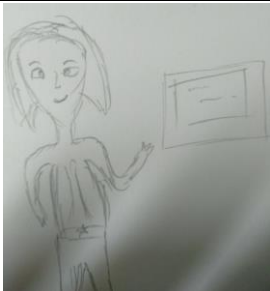


pembelajaran online yang disebut dengan model *blended learning* dengan menggunakan aplikasi media sosial berbasis *e-learning* dalam rangka mendukung proses pembelajaran [4].

Pada penelitian media *e-learning*, peneliti melakukan pengembangan menggunakan model ADDIE, tahap pertama dari model ADDIE yaitu analisis (*analyze*). Pada tahap analisis, peneliti melakukan beberapa analisis terkait untuk memenuhi kebutuhan peserta didik dalam melakukan pengembangan media pembelajaran *e-learning*. Adapun analisis yang peneliti lakukan pada tahap ini yaitu, analisis terhadap karakteristik peserta didik, mata pelajaran, sumber belajar, dan tempat penelitian. Analisis peserta didik bertujuan untuk mengetahui keadaan awal peserta didik terhadap proses pembelajaran dan hasil belajar. Analisis mata pelajaran bertujuan untuk mengetahui standar kompetensi yang harus dicapai oleh peserta didik. Analisis sumber belajar bertujuan untuk mengetahui sumber belajar apa saja yang digunakan oleh peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Sedangkan analisis tempat penelitian bertujuan untuk mengetahui kesiapan dari sekolah untuk menerapkan pembelajaran menggunakan media pembelajaran *e-learning*.

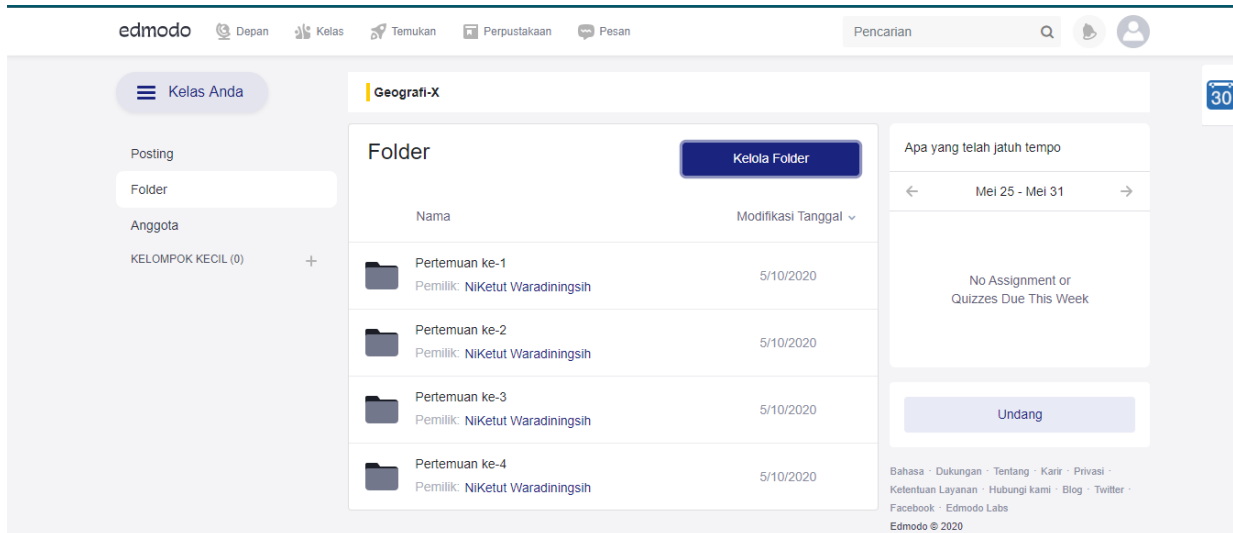
Tahapan ADDIE yang kedua yaitu perancangan (*design*). Pada tahap perancangan peneliti melakukan beberapa perancangan terhadap desain pembelajaran *e-learning* dan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP). Pada tahapan ini, peneliti menyesuaikan kebutuhan perancangan sesuai dengan hasil analisis yang telah dilakukan seperti menyesuaikan dengan kebutuhan peserta didik, karakteristik peserta didik, serta disesuaikan dengan KI dan KD Kurikulum 2013, sedangkan pada perancangan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) disesuaikan dengan format RPP pada kurikulum 2013 dan pada perencanaan menyesuaikan dengan tahapan-tahapan model pembelajaran *blended learning*.

Kemudian pada tahap ADDIE yang ketiga yaitu pengembangan (*development*). Tahap pengembangan merupakan tahap lanjutan dari rancangan pada desain produk media pembelajaran yang dikembangkan menjadi media pembelajaran *e-learning* yang dibutuhkan oleh guru maupun peserta didik. Dari tahap pengembangan ini nantinya akan menghasilkan produk berupa RPP yang sesuai dengan model *blended learning* dan kurikulum 2013. Dan pembuatan produk sesuai dengan fitur-fitur yang didukung pada platform Edmodo. Adapun hasil dari desain dan pengembangan konten media pembelajaran dapat dilihat pada Tabel 5.

Tabel 4. Hasil Desain dan Pengembangan Konten Media *E-Learning*

No	Nama Konten	Desain	Hasil
1	Konten Video Materi		
2	Konten Modul Pembelajaran	Draf dari modul pembelajaran pada mata pelajaran geografi yaitu: halaman sampul, halaman kompetensi dasar, indikator pencapaian kompetensi, apersepsi, materi pembelajaran, daftar pustaka.	

Sedangkan hasil dari pengembangan media pembelajaran *e-learning* dengan platform Edmodo dapat dilihat pada Gambar 5.



Tabel 5. Hasil Pengembangan Media Pembelajaran *E-Learning* dengan Platform Edmodo.

Setelah tahapan pengembangan media pembelajaran *e-learning* terselesaikan, langkah selanjutnya peneliti melakukan evaluasi terhadap media *e-learning* yang telah dikembangkan kepada para ahli. Pada pengembangan media pembelajaran *e-learning*, peneliti menggunakan dua orang untuk ahli isi, dua orang untuk ahli media pembelajaran dan dua orang untuk ahli desain pembelajaran. Pengujian tersebut bertujuan guna menyempurnakan media pembelajaran *e-learning* yang sudah dikembangkan agar menjadi sempurna sebelum diimplementasikan. Berdasarkan hasil penilaian dari para ahli, peneliti melakukan pengolahan data menggunakan uji Gregory sesuai dengan instrument angket yang diberikan. Pada uji ahli isi pertama, media pembelajaran *e-learning* yang telah dikembangkan masih berada pada kriteria “Tinggi” sehingga harus dilakukannya revisi terhadap media pembelajaran *e-learning* dan melakukan pengujian kembali terhadap media pembelajaran *e-learning*. Validitas sebuah produk dapat dilakukan oleh tenaga ahli atau beberapa pakar yang sudah mempunyai pengalaman untuk menilai kekurangan dan kelemahan dari sebuah produk yang dihasilkan agar produk yang dibuat dapat digunakan dan sesuai dengan tujuannya [8].

Tahap keempat dari model pengembangan ADDIE adalah implementasi (*implementation*). Pada tahap implementasi, peneliti melakukan uji coba terhadap produk media pembelajaran *e-learning* yang telah peneliti kembangkan untuk pengguna media. Peneliti melakukan evaluasi pada uji coba terhadap media pembelajaran *e-learning* yang telah dikembangkan. Pada tahap evaluasi ini dilakukan dengan uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil, dan uji coba lapangan, pada tahap ini peneliti menggunakan angket. Hasil dari angket uji coba perorangan setelah dilakukan konversi menunjukkan bahwa persentase tingkat pencapaian sebesar 100% pada kualifikasi “Sangat Baik”. Adapun rekapitulasi tingkat pencapaian pada uji coba perorangan dapat dilihat pada Tabel 6.

Tabel 6. Hasil Rekapitulasi Uji Coba Perorangan

Konversi Tingkat Pencapaian	Persentase	Jumlah Responden (Orang)
Sangat Baik	100%	3
Baik	0%	0
Cukup	0%	0
Kurang	0%	0
Sangat Kurang	0%	0

Grafik dari hasil rekapitulasi uji coba perorangan dapat dilihat pada Gambar 3.



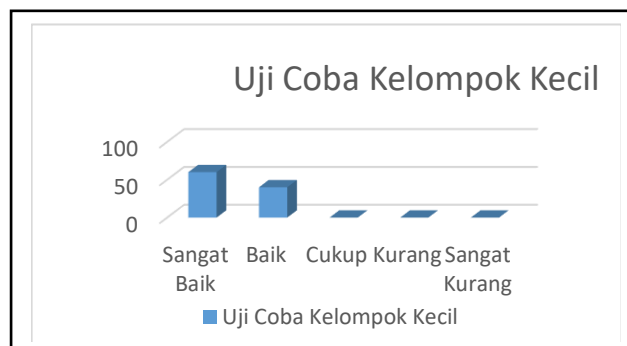
Gambar 3. Grafik Hasil Rekapitulasi Uji Coba Perorangan

Adapun hasil dari uji coba kelompok kecil setelah dilakukan konversi menunjukkan bahwa persentase tingkat pencapaian sebesar 60% yang berada pada kualifikasi “Sangat Baik” dan 40% dengan kualifikasi “Baik”. Berikut hasil dari rekapitulasi tingkat pencapaian pada uji coba kelompok kecil dapat dilihat pada Tabel 7.

Tabel 7. Hasil Rekapitulasi Uji Kelompok Kecil

Konversi Tingkat Pencapaian	Persentase	Jumlah Responden (Orang)
Sangat Baik	60%	6
Baik	40%	4
Cukup	0%	0
Kurang	0%	0
Sangat Kurang	0%	0

Grafik dari hasil rekapitulasi uji coba kelompok kecil dapat dilihat pada Gambar 4.



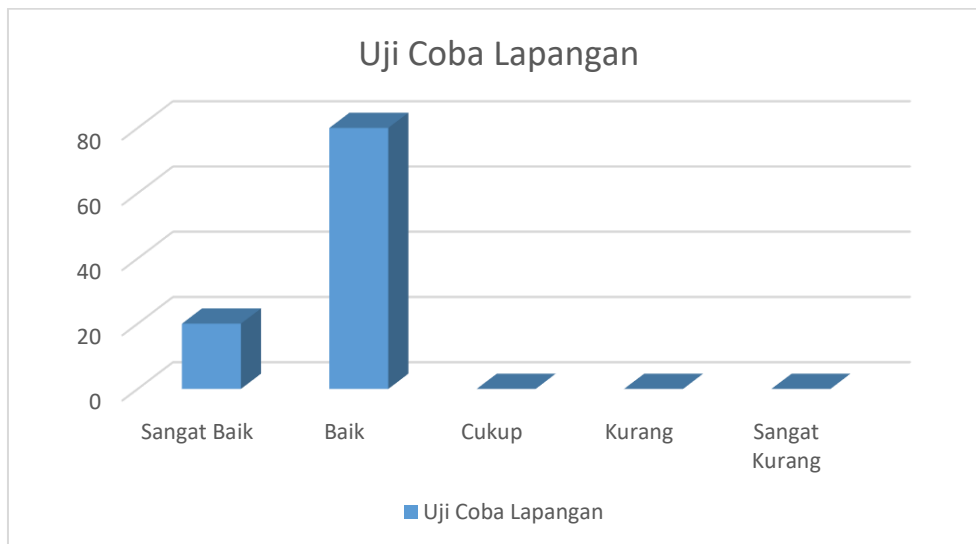
Gambar 4. Grafik Uji Coba Kelompok Kecil

Kemudian hasil dari uji coba lapangan setelah dikonversi menunjukkan bahwa persentase tingkat pencapaian sebesar 20% dengan kualifikasi “Sangat Baik” dan 80% “Baik”. Adapun hasil dari rekapitulasi tingkat pencapaian pada uji coba lapangan dapat dilihat pada Tabel 8.

Tabel 8. Hasil Rekapitulasi Uji Coba Lapangan

Konversi Tingkat Pencapaian	Persentase	Jumlah Responden(Orang)
Sangat Baik	20%	2
Baik	80%	8
Cukup	0%	0
Kurang	0%	0
Sangat Kurang	0%	0

Grafik dari hasil uji coba lapangan dapat dilihat pada Gambar 5.



Gambar 5. Grafik Hasil Rekapitulasi Uji Coba Lapangan

Selanjutnya peneliti melakukan pengambilan respons terhadap guru pengampu mata pelajaran terkait dengan media *e-learning* pada mata pelajaran geografi. Pada pengambilan respons terhadap guru pengampu mata pelajaran diperoleh rata-rata sebesar 47% dengan kategori “Sangat Positif” dengan kriteria “Sangat Praktis”. Berikutnya peneliti melakukan pengambilan respons terhadap peserta didik terhadap media *e-learning* pada mata pelajaran geografi, dengan jumlah responden sebanyak 10 responden yang diambil dari peserta didik kelas X Bahasa dan Budaya 2 yang telah menggunakan media *e-learning* tersebut. Dari hasil angket respons peserta didik terhadap media *e-learning* pada mata pelajaran geografi yaitu sebesar 60,3% nilai tersebut jika dikonversikan kedalam tabel kriteria penggolongan respon maka hasil respon peserta didik tersebut termasuk kedalam kategori “Sangat Positif” dengan kriteria “Sangat Praktis”. Kepraktisan menunjukkan pada tingkat kemudahan pengguna dan pelaksanaan serta pengelolaan dan penafsiran hasilnya. Hal tersebut menunjukkan bahwa guru sangat antusias dan mendukung dengan adanya pengembangan media pembelajaran *e-learning* [6].

Tahapan terakhir dari model ADDIE yaitu evaluasi (*evaluation*) pada tahap ini, setiap model ADDIE dilakukan evaluasi. Untuk tercapainya evaluasi pada tahap implementasi dapat diketahui dari tingkat validitas dan kepraktisan dari media *e-learning*. Validitas dari media *e-learning* didapatkan dari hasil perhitungan uji ahli isi, uji ahli desain pembelajaran, dan uji ahli media. Dari hasil ketiga uji tersebut, maka komponen pada media *e-learning* yaitu konten/isi, desain pembelajaran, media pembelajaran yang terdapat pada media *e-learning* sudah tergolong sangat valid/layak untuk digunakan untuk proses pembelajaran.

4. SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan dari hasil penelitian dan pembahasan pada penelitian Pengembangan Media Pembelajaran *E-Learning* Berbasis Edmodo dengan *Blended Learning* Pada Mata Pelajaran Geografi Kelas X di SMA Negeri 2 Banjar, maka peneliti dapat kesimpulan bahwa pengembangan dan

implementasi sudah dinyatakan layak dan berhasil. Hal ini dapat dilihat dari rata-rata persentase validasi media *e-learning* berdasarkan dari pengujian yang telah dilakukan dengan ahli isi memperoleh skor 1,00 berada pada kriteria "Sangat Valid", kemudian pengujian yang dilakukan oleh ahli desain pembelajaran memperoleh skor 1,00 berada pada kriteria "Sangat Valid", dan pada pangujian ahli media pembelajaran memperoleh skor 1,00 yang berada pada kriteria "Sangat Valid". Respons dari guru terhadap Pengembangan Media Pembelajaran *E-Learning* Berbasis Edmodo dengan *Blended Learning* Pada Mata Pelajaran Geografi Kelas X di SMA Negeri 2 Banjar mendapatkan rata-rata sebesar 48 jika dikonversi ke dalam tabel kriteria penggolongan respons maka uji respons terhadap guru berada pada kualifikasi sangat positif dengan kriteria sangat praktis, sedangkan pada uji respons peserta didik terhadap Pengembangan Media Pembelajaran *E-Learning* Berbasis Edmodo dengan *Blended Learning* Pada Mata Pelajaran Geografi Kelas X di SMA Negeri 2 Banjar memperoleh nilai rata-rata sebesar 60,3 jika dikonversikan ke dalam tabel kriteria penggolongan respons, maka hasil dari respons peserta didik berada pada kualifikasi sangat positif dengan kriteria sangat praktis.

Berdasarkan dari pengamatan yang sudah peneliti lakukan terdapat beberapa hal yang dapat dijadikan bahan pertimbangan untuk dapat ditindak lanjuti sebagai berikut: 1) Produk media *e-learning* dengan *blended learning* pada mata pelajaran Geografi kelas X di SMA Negeri 2 Banjar yang telah dikembangkan belum sampai uji efektivitas peserta didik, oleh karena itu perlu dilakukannya pengkajian lebih lanjut. 2) Bagi pengembangan media *e-learning* selanjutnya, agar menyiapkan pelatihan terlebih dahulu sebelum implementasi produk, dikarenakan berdasarkan dari hasil implementasi media *e-learning* pada mata pelajaran Geografi kelas X Bahasa dan Budaya 2 di SMA Negeri 2 Banjar yang telah peneliti laksanakan sebelumnya, dapat diketahui bahwa peserta didik memerlukan pelatihan lagi agar dapat memahami media *e-learning* dengan *blended learning*.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Alwan, M. (2017). Pengembangan Model Blended Learning Menggunakan Aplikasi Edmodo Untuk Mata Pelajaran Geografi SMA. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*,4(1)65-76. Diakses dari <https://journal.uny.ac.id/index.php/jitp/article/view/10505>.
- [2] Aslamiyah, T, A., Setyosari, P., & Praherdhiono, H. (2019). Blended learning dan kemandirian belajar mahapeserta didik teknologi pendidikan: JKTP *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan* 2(2). <http://journal2.um.ac.id/index.php/jktp/article/view/7862>
- [3] Candiasa, I, M, Pengujian instrument penelitian disertai aplikasi iteman dan bigsteps. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha, 2010.
- [4] Dwiyoogo, W. D. (2018). Pembelajaran Berbasis Blended Learning. Depok: Rajawali Pers.
- [5] Maáarif, M, A., & Cahyani, I. (2019). Pendidikan multikultural sebagai pembentukan karakter peserta didik: *Jurnal Studi Pendidikan Islam* 2(2). <http://e-jurnal.unisda.ac.id/index.php/talim/article/view/1413>.
- [6] Mudjijo. (1995). Tes Hasil Belajar. Jakarta: Bumi Aksara.
- [7] Nurkencana, and Sunartana, Evolusi hasil Belajar. Surabaya: Usaha Nasional, 1992.
- [8] Sugiyono. (2010). Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D, Bandung: Alfabeta.
- [9] Sugiyono. (2017). Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D). Bandung: Alfabeta.
- [10] Tegeh, I.M., & Kirna, I.M, Metode penelitian pengembangan pendidikan. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha, 2010