

**PENGEMBANGAN KELAS DIGITAL BERBANTU EDMODO
PADA MATERI PERSAMAAN PERTIDAKSAMAAN
NILAI MUTLAK LINIER SATU VARIABEL**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)
Pada Program Studi Pendidikan Matematika



OLEH

REVIRA AYU KRISTANTI

NPM: 17.1.01.05.0004

FAKULTAS ILMU KESEHATAN DAN SAINS (FIKS)
UNIVERSITAS NUSANTARA PERSATUAN GURU REPUBLIK INDONESIA
KEDIRI
2021

Skripsi oleh:

REVIRA AYU KRISTANTI

NPM: 17.1.01.05.0004

Judul:

**PENGEMBANGAN KELAS DIGITAL BERBANTU EDMODO
PADA MATERI PERSAMAAN PERTIDAKSAMAAN
NILAI MUTLAK LINIER SATU VARIABEL**

Telah Disetujui Untuk Diajukan Kepada
Panitia Ujian/Skripsi Program Studi Pendidikan Matematika
Fakultas Ilmu Kesehatan dan Sains Universitas Nusantara PGRI Kediri

Tanggal: 5 Juli 2021

Pembimbing I



Dr. Aan Nurfahrudianto, M.Pd.

NIDN. 0724077901

Pembimbing II



Yuni Katminingsih, S.Pd., M.Pd

NIDN. 0707067003

Skripsi oleh:

REVIRA AYU KRISTANTI

NPM: 17.1.01.05.0004

Judul:

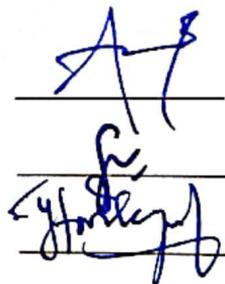
**PENGEMBANGAN KELAS DIGITAL BERBANTU EDMODO
PADA MATERI PERSAMAAN PERTIDAKSAMAAN
NILAI MUTLAK LINIER SATU VARIABEL**

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian/Sidang Skripsi
Program Studi Pendidikan Matematika
FIKS Universitas Nusantara PGRI Kediri
Pada tanggal : 15 Juli 2021

Dan Dinyatakan telah Memenuhi Persyaratan

Panitia Penguji :

1. Ketua : Dr. Aan Nurfahrudianto, M.Pd
2. Penguji I : Bambang Agus Sulistyono, M.Si
3. Penguji II : Yuni Katminingsih, S.Pd., M.Pd



Mengetahui,
Dekan FIKS



Dr. Sulistyono, M.Si.
NIDN: 0007076801

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini saya,

Nama : Revira Ayu Kristanti
Jenis Kelamin : Perempuan
Tempat/tgl. lahir : Kediri, 30 Oktober 1998
NPM : 17.1.01.05.0004
Fak/Jur./Prodi. : FIKS/Pendidikan Matematika

Menyatakan dengan sebenarnya, bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya tulis atau pendapat yang pernah diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara sengaja dan terlulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Kediri, 29 Juni 2021

Yang Menyatakan



REVIRA AYU KRISTANTI

NPM : 17.1.01.05.0004

MOTTO

“Sebab Aku ini mengetahui rancangan-rancangan apa yang ada pada-Ku mengenai kamu, demikianlah firman-Tuhan, yaitu rancangan damai sejahtera dan bukan rancangan kecelakaan, untuk memberikan kepadamu masa depan yang penuh harapan”.

(Kitab Yeremia 29 : 11)

Kupersembahkan karya ini Untuk :

Seluruh Keluargaku Tercinta

ABSTRAK

Revira Ayu Kristanti: Pengembangan Kelas Digital Berbantu Edmodo Pada Materi Persamaan Pertidaksamaan Nilai Mutlak Linier Satu Variabel, Skripsi, Pendidikan Matematika, FIKS Universitas Nusantara PGRI Kediri, 2021.

Kata Kunci: Pengembangan, Kelas digital, Edmodo, Persamaan Pertidaksamaan Nilai Mutlak Linier Satu Variabel, *Microsoft Power Point*.

Berdasarkan latarbelakang peneliti pada hasil observasi lapangan, yang menemukan kurang aktifnya pembelajaran di kelas yang mengakibatkan siswa tidak menyukai matematika. Hal tersebut karena pendidik masih menerapkan pembelajaran dengan metode ceramah. Yang mengakibatkan peserta didik mudah bosan dan kurang memahami materi yang disampaikan. Terlebih ditengan pandemi seperti ini pendidik didorong untuk melakukan pembelajaran daring serta memanfaatkan teknologi yang semakin berkembang.

Sehingga peneliti melakukan pengembangan kelas digital berbantu Edmodo pada materi persamaan pertidaksamaan nilai mutlak linier satu variabel yang berbentuk suatu media pembelajaran interaktif berupa *Microsoft Power Point* dengan nama “BELMAT” Belajar Matematika pada kelas X SMA/SMK sederajat. Yang bisa membuat pendidik maupun siswa mempelajari materi dimanapun dan kapanpun.

Dengan model yang digunakan dalam pengembangan ini adalah ASSURE (*Analyze Learners; State Objectives, Select Methods, Media and Materials; Utilize Media and Materials; Require Learner Participation, dan Evaluate and Revise*). Dan data dalam penelitian pengembangan didapat dari validasi ahli materi, ahli media, dan ahli praktisi.

Sehingga penelitian menghasilkann suatu produk media pembelajaran berupa PPT interaktif yang diberi nama “BELMAT” yang sudah divalidasikan kepada para ahli dengan prolehan presentase penilaian ahkir dari ahli materi 88,9 % dengan kategori sangat baik untuk materi pembelajaran, lalu presentase penilaian ahkir dari ahli media 84,5 % dengan katerogi sangat baik untuk media pembelajaran berupa PPT, dan yang terakhir presentase penilaian dari ahli praktisi 89,2 % dengan katergori sangat baik untuk materi dan media pembelajaran BELMAT. Maka produk berupa media pembelajaran interaktif dengan *Microsoft Power Point* layak digunakan dalam pembelajaran pada kelas edmodo.

KATA PENGANTAR

Puji Syukur saya panjatkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa, karena hanya atas campur tangan Tuhan Yesus tugas penyusuna skripsi ini dapat diselesaikan.

Skripsi dengan judul” Pengembangan Kelas Digital Berbantu Edmodo Pada Materi Persamaan Pertidaksamaan Nilai Mutlak Linier Satu Variabel” ini guna memenuhi syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Matematika FIKS Universitas Nusantara PGRI Kediri.

Pada kesempatan ini diucapkan terimakasih dan penghargaan yang setulus-tulusnya kepada:

1. Dr. Zainal Afandi, M.Pd. Selaku Rektor Universitas Nusantara PGRI Kediri
2. Dr. Sulistiono, M.Si. Selaku Dekan Fakultas Ilmu Kesehatan dan Sains
3. Dr. Aprilia Dwi Handayani, S.Pd., M.Si. Selaku Kaprodi Pendidikan Matematika Universitas Nusantara PGRI Kediri
4. Dr. Aan Nurfahrudianto, M.Pd. Selaku dosen pembimbing I dalam penyusunan skripsi ini, dan selalu memberikan ilmu baru, semangat, dan dorongan motivasi untuk menyelesaikan skripsi ini.
5. Yuni Katminingsih, S.Pd., M.Pd. Selaku dosen pembimbing II dalam penyusunan skripsi, yang selalu mengingatkan untuk memperbaiki semua kesalahan, dan memberikan semangat untuk penyelesaian skripsi ini.
6. Dr. Aprilia Dwi Handayani, S.Pd., M.Si, yang sudah bersedia menjadi validator materi dalam penyusunan skripsi ini.

7. Muhammad Najibulloh Muzaki, S,Kom., M.Cs. Yang telah bersedia menjadi validator media dalam skripsi ini.
8. Dra. Siti Shokhifah, selaku validator praktisi dalam penyusunan skripsi ini.
9. Diri sendiri yang sudah mampu berjuang sampai akhir penyusunan ini.
10. Mami, Ayah, Adikku, Dadok, dan seluruh keluarga yang senantiasa mendoakan. Dan memberikan semangat, serta kasih sayang setiap hari.
11. Teman-teman DWPP, Nopret, Pak cik Arfian, dan Bibiku MJ yang selalu menjadi tempat keluh kesah dan mengingatkan untuk tetap berjuang sampai akhir.
12. Teman-teman bimbingan skripsi, Bella, Rindi, dan Yuyun, yang sudah menemani selama bimbingan, dan selalu memberi semangat serta menenangkan saat kegupuhanku datang.
13. Semua keluarga INFIN17Y yang sama-sama berjuang dalam menyelesaikan skripsi dan selalu kompak memberikan semangat.
14. Jerome yang menjadi motivator untuk tetap semangat dalam perjalanan menyelesaikan skripsi serta menjadi penghibur.
15. Dan kepada semua pihak-pihak yang tidak dapat saya sebutka satu persatu, yang telah membantu penyelesaian dalam skripsi ini.

Disadari bahwa skripsi ini masih banyak kekurangan, maka diharapkan tegur sapa, kritik, dan saran-saran, dari berbagai pihak sangat diharapkan.

Kediri, 29 Juni 2021



REVIRA AYU KRISTANTI

NPM: 17.1.01.05.0004

DAFTAR ISI

	halaman
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN.....	iv
MOTTO.....	v
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
BAB I : PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasih Masalah	5
C. Rumusan Masalah	8
D. Tujuan Pengembangan	8
E. Sistematika Penulisan.....	8
BAB II : LANDASAN TEORI	
A. Kelas Digital Berbantu Edmodo	
1. Kelas Digital.....	12
2. Edmodo	13

B. Kelas Digital Berbantu Edmodo Pada Materi Persamaan Pertidaksamaan Nilai Mutlak Linier Satu Variabel	
1. Media Pembelajaran	17
2. <i>Microsoft Office Power Point</i>	18
3. Materi Persamaan dan Pertidaksamaan Nilaian Mutlak Linier Satu variabel	20

BAB III : METODE PENGEMBANGA

A. Model Pengembangan	23
B. Prosedur Pengembangan.....	23
1. <i>Analyze learners</i>	24
2. <i>State Objective</i>	25
3. <i>Select Methods, Media and Materials</i>	25
4. <i>Utilize Media and Materials</i>	34
C. Lokasi dan Subjek Validasi	
1. Lokasi	34
2. Subjek	34
D. Uji Coba Model/Produk	
1. Desain Uji Coba	35
2. Subjek Validasi	35
E. Validasi Model/Produk.....	35
F. Instrumen Pengumpulan Data	
1. Pengembangan Instrumen	35
2. Validasi Instrumen	40

G. Teknik Analysis Data	
1. Norma Pengujian.....	40
BAB IV : DESKRIPSI, INTERPRETASI DAN PEMBAHASAN	
A. Deskripsi	
1. Deskripsi Hasil Studi Lapangan.....	42
2. Desain Awal (draf) Model.....	45
B. Validasi Model	
1. Deskripsi Hasil Uji Validasi	46
2. Interpretasi Hasil Uji Validasi	49
3. Desain Akhir Model.....	54
C. Pembahasan Hasil Penelitian	
1. Spesifik Model.....	62
2. Prinsip-prinsip, Keunggulan, dan Kelemahan Model	63
3. Faktor Pendukung dan Penghambat Implementasi Model.....	64
BAB V : SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN	
A. Simpulan.....	65
B. Implikasi	65
C. Saran.....	66
Daftar Pustaka	67
Lampiran-lampiran	69

DAFTAR TABEL

Tabel	halaman
3.18 : Kisi-kisi Angket Validasi Ahli Materi	36
3.19 : Kisi-kisi Angket Validasi Ahli Media.....	37
3.20 : Kisi-kisi Angket Validasi Ahli Praktisi.....	38
3.21 : Presentase Penilaian Validasi	41
4.2 : Penilaian Ahli Materi	46
4.3 : Penilaian Ahli Media.....	47
4.4 : Penilaian Ahli Praktisi.....	48
4.5 : Saran Validasi Materi.....	49
4.10 : Saran Validasi Media	51

DAFTAR GAMBAR

Gambar	halaman
3.1 : Langkah Pertaman Buka <i>Microsoft Power Point</i>	26
3.2 : Tampilan <i>Microsoft Power Point</i>	26
3.3 : Pemilihan Template PPT	27
3.4 : Pembuatan <i>Cover Media</i>	27
3.5 : Tampilan Penambah <i>Slide</i>	28
3.6 : Tampilan Bagian Menu Utama.....	28
3.7 : Penambahan Tombol-tombol Pada Media	29
3.8 : Tampilan Pembuatan Materi	29
3.9 : Tampilan <i>Hyperlink</i> Tombol-tombol	30
3.10 : Memasukan karakter/Gambar	30
3.11 : Memberi Efek Animasi Pada Gambar	31
3.12 : Rename Objek Akan Muncul Animasi	31
3.13 : Memberi Efek Animasi (Muncul).....	31
3.14 : Memberi Efek Animasi (Menghilang)	32
3.15 : Tampilan Trigger Gambar/Karakter	32
3.16 : Mengatur Durasi Animasi	33
3.17 : Mengatur <i>Transition</i> Pada Media	33
4.1 : Desain Awal/Model	45
4.6 : Tampilan Soal Sebelum Revisi.....	49
4.7 : Tampilan Soal Setelah Revisi	50
4.8 : Contoh Kesalahan Penulisan Sebelum Revisi	50
4.9 : Contoh Pembetulan Penulisan Setelah Revisi	50

4.11	: Tampilan Tabel Nilai Mutlak Sebelum Revisi	51
4.12	: Tampilan Tabel Nilai Mutlak Setelah Revisi	52
4.13	: Tampilan Judul Dan Bahasan Tiap Materi Sebelum Revisi	52
4.14	: Tampilan Judul Dan Bahasan Tiap Materi Setelah Revisi	53
4.15	: Tampilan Bagian Soal Dan Pembahasan Sebelum Revisi	53
4.16	: Tampilan Bagan Soal Dan Pembahasan Setelah Revisi	54
4.17	: Desain Akhir Cover.....	54
4.18	: Desain Akhir Menu Utama.....	55
4.19	: Desain Akhir Menu Kumpulan Soal.....	55
4.20	: Desain Akhir Menu Contoh Soal.....	55
4.21	: Desain Akhir Menu Latihan Soal	56
4.22	: Desain Akhir Peta Konsep.....	56
4.23	: Desain Akhir Kompetensi Dasar	57
4.24	: Desain Akhir Menu Materi.....	57
4.25	: Desain Akhir Tampilan Awal Materi Nilai Mutlak	58
4.26	: Desain Akhir Tampilan Awal Materi Persamaan Nilai Mutlak	58
4.27	: Desain Akhir Tampilan Awal Materi Pertidaksamaan Nilai Mutlak ..	59
4.28	: Desain Akhir Contoh Soal Persamaan Nilai Mutlak.....	59
4.29	: Desain Akhir Contoh Soal Pertidaksamaan Nilai Mutlak	60
4.30	: Desain Akhir Soal Persamaan Nilai Mutlak	60
4.31	: Desain Akhir Soal Perstidaksamaan Nilai Mutlak.....	61
4.32	: Desain Akhir Bagian Penutup.....	61

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	halaman
1: Surat Pernyataan Ahli Materi	70
2: Lembar Hasil Validasi Materi (Ke-1)	71
3: Lembar Hasil Validasi Materi (Ke-2)	73
4: Surat Keterangan Validasi Materi	75
5: Surat Pernyataan Ahli Media.....	76
6: Lembar Hasil Validasi Media (Ke-1)	77
7: Lembar Hasil Validasi Media (Ke-2)	79
8: Surat Keterangan Validasi Media	81
9: Surat Pernyataan Ahli Praktisi.....	82
10: Lembar Hasil Validasi Ahli Praktisi	83
11: Surat Keterangan Validasi Ahli Praktisi	86
12: Berita Acara Kemajuan Pembimbingan	87
13: Dokumentasi Validasi	89
14: Pembuatan Media BELMAT	90
15: Desain Awal Media (Sebelum Revisi).....	96
16. Desain Akhir Media (Setelah Revisi)	100

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran yang saat ini diterapkan oleh para pendidik sangat beragam. Seperti pembelajaran dengan menggunakan media belajar, yang dirasa dapat, memberi pembelajaran secara lebih efektif. Masih kurang tepat penggunaan media tersebut dalam pembelajaran, sering menjadi penghambat di dalamnya. Dan masih banyak para pendidik yang masih menerapkan pembelajaran konvensional dengan tatap muka, membuat para siswa sering merasa bosan dan tidak dapat memahami materi yang telah disampaikan dengan baik. Dan saat ini pemanfaatan teknologi sangat dibutuhkan dalam dunia pendidikan. Hingga saat ini, teknologi yang sudah berkembang telah memasuki tahap digital. Termasuk Indonesia dalam setiap bidang telah memanfaatkan teknologi dalam mempermudah pekerjaan yang termasuk juga di bidang pendidikan (Lestari, 2018). Maka itu perkembangan pendidikan juga dipengaruhi dengan adanya teknologi di dalamnya. Seperti yang saya amati penunjang perkembangan pendidikan di Indonesia adalah kemajuan teknologi yang cukup pesat, apalagi di era milenial saat ini, semua dipermudah dengan adanya teknologi, begitu juga pada proses pendidikan.

Sekarang ini proses pendidikan bisa dengan mudah terlaksana dengan bantuan teknologi. Seperti juga dalam pembelajaran matematika, yang sudah bisa dipermudah dengan menggunakan bantuan teknologi. Matematika sendiri adalah sebuah ilmu pasti, yang bersifat abstrak. Memiliki ciri khusus yaitu materinya berhubungan dengan simbol-simbol dan permainan angka.

Peneliti mengamati proses belajar di salah satu SMK Negeri di kota Kediri pada bulan Januari 2020 dan menemukan hasil kegiatan di kelas kurang aktif pada pembelajaran matematika. Matematika dinilai sebagai pembelajaran yang sulit bagi banyak siswa, khususnya di kelas X. Kata “sulit” membuat siswa tidak menyukai matematika, dan tidak ingin untuk mempelajarinya. Peneliti juga melakukan wawancara singkat dengan guru pengajar matematika, yang memberikan info bahwa siswa tidak begitu merespon pembelajaran matematika karena dianggap kurang menarik dan susah dipahami.

Terlebih pada saat pandemi Covid-19 ini sangat mengubah tatanan kehidupan manusia. Salah satunya pada dunia pendidikan yang membuat para siswa dan guru melakukan pembelajaran jarak jauh. Dimana dalam keadaan seperti ini sekolah menerapkan pembelajaran secara online agar mencegah kerumunan dan membantu memutuskan rantai penyebaran virus Covid-19. Yang mana dikondisi seperti ini banyak siswa semakin kurang memahami materi pembelajaran yang dilakukan secara online.

Dari sini membuat peneliti mencari cara untuk bagaimana mengemas pembelajaran menjadi lebih menarik dan fleksibel. Kurangnya pendidik dalam menerapkan pembelajaran yang lebih menarik dan fleksibel, membuat siswa bosan dan kurang merespon dalam pembelajaran. Hal tersebut terjadi dikarenakan kurangnya pemanfaatan IPTEK. Dengan pembelajaran konvensional seperti biasanya, lebih membuat siswa kurang aktif dan bosan pada saat pembelajaran di kelas. Itu yang menyebabkan mereka memandang matematika itu “sulit” bagi mereka.

Pengembangan IPTEK dalam dunia pendidikan sangat membantu para pendidik untuk mengemas pembelajaran lebih menarik. Proses pembelajaran dengan menggunakan bantuan teknologi sekarang ini sering dikenal dengan *E-learning*. Menurut (Rahamma & Nadjib, 2015) menekankan bahwa e-learning merujuk pada penggunaan teknologi internet untuk mengirimkan serangkaian solusi yang dapat meningkatkan pengetahuan dan keterampilan. Atau yang sering kita artikan dengan belajar online (belajar jarak jauh dengan bantuan internet). Melakukan pembelajaran dengan *E-learning* sendiri merupakan suatu bentuk dari penggunaan media pembelajaran yang berbasis IT (berbasis internet) (Kudus, 2015) *E-learning* sendiri merupakan pembelajaran interaktif yang bisa mempermudah pendidik untuk menyampaikan materi pembelajaran dengan baik dan fleksibel. Dan dengan pengembangan LSM (*Learning Management System*) membuat aplikasi *e-learning* dalam bentuk web, yang bisa mempermudah dalam pengoprasiaan. Dengan adanya itu membuat materi yang dibutuhkan tersedia banyak, bisa berupa video, audio, gambar dengan penampilan interaktif dan pilihan format yang standar, dan stabil.

Dengan ini peneliti ingin mengembangkan kelas online yang dapat diterapkan dalam pembelajaran, secara fleksibel. Tidak terpengaruh jarak dan waktu, serta peserta didik bisa menerima pembelajaran dengan menarik dan dimanapun mereka berada saat ini. Pembelajaran E-learning sendiri sekarang bisa diakses dengan bermacam-macam tool/aplikasi belajar online. Seperti edmodo, yang merupakan aplikasi belajar online yang digunakan untuk mempermudah guru dalam mendistribusikan materi, memberikan kuis, dan membentuk kelompok belajar

untuk siswa. Peneliti memilih untuk mengembangkan kelas digital yang berbantu edmodo, karena Edmodo bisa untuk diakses pada web dan tidak perlu mendownload aplikasinya. Supaya meminimalisasikan siswa yang terkendala dalam memory ponsel yang penuh. Edmodo juga dirasa lebih mudah untuk diakses kepada siswa, dan memberika suasana belajar yang berbeda pada siswa yaitu bisa dibentuk dalam kelompok-kelompok kecil. Dengan permasalahan yang dijumpai peneliti dilapangan, tentang kurang respon dan aktifnya siswa pada pembelajaran matematika yang dirasa kurang menarik, membuat penulis memilih menggunakan *e-learning* dalam proses pembelajaran dengan dituangkan dalam kelas edmodo. Yang nantinya dalam kelas edmodo tersebut dapat disisipkan media pembelajaran interaktif dengan *Microsof Power Point* yang dapat diakses langsung oleh siswa dimanapun mereka berada. Pemberian materi dengan bantuan media sendiri, berguna untuk melatih kemandirian siswa dalam menerima materi pembelajaran.

Penggunaan kelas online dengan bantuan edmodo tersebut, diharapkan bisa membuat siswa lebih semangat belajar, terutama dalam pembelajaran matematika. Dengan demikian pengembangan kelas online/digital tersebut bisa membuat siswa semangat belajar matemtika. Tertumata para siswa di kelas X, yang dirasa masih awal dalam menempuh pembelajaran Sekolah Menengah Atas (SMA) ataupun Sekolah Menengah Kejurusan (SMK). Karena jika pada awal jenjang pendidikan mereka sudah memahami pembelajaran matematika, dapat mempermudah pemahaman matematika di jenjang selanjutnya. Sehingga para siswa akan semangat dalam kegiatan belajar mengajar baik di matemtika ataupun pelajaran

yang lain. Dan peneliti memilih materi persamaan pertidaksamaan nilai mutlak linier satu variabel karena merupakan materi kelas X awal serta sesuai dengan judul penelitian yang diambil. Serta materi tersebut tidak bisa dijelaskan dengan alat peraga.

Berdasarkan penjelasan latar belakang masalah di atas, maka peneliti melakukan **“Pengembangan Kelas Digital Berbantu Edmodo Pada Materi Persamaan Pertidaksamaan Nilai Mutlak Linier Satu Variabel”**. Yang menghasilkan pengembangan kelas digital pada Edmodo dengan produk materi berupa media pembelajaran *Microsoft Power Point* interaktif, untuk menunjang belajar siswa SMK kelas X pada materi persamaan pertidaksamaan nilai mutlak linier satu variabel. Dengan batasan pengembangan kelas Edmodo, media pembelajaran *Microsoft Power Point* interaktif, materi persamaan pertidaksamaan nilai mutlak linier satu variabel.

B. Identifikasi Masalah

Dalam pembelajaran didalam kondisi pandemi saat ini, siswa dituntut untuk belajar secara jarak jauh (online). Yang mana hal tersebut menambah kebingungan siswa dan kebosanan dalam menerima proses belajar mengajar. Terlebih dalam mata pelajaran matematika, yang dianggap siswa sulit dan membosankan. Dimana pada kondisi pandemi virus Covid-19 seperti ini pendidik dituntut untuk memberikan pembelajaran secara online kepada siswa. Kurang mahirnya pendidik dalam dunia teknologi membuat penerapan kelas online/digital kurang menarik dan cenderung membuat siswa bosan dan kurang memahami

materi yang disampaikan. Hal tersebut juga memicu kebosanan siswa dalam proses pembelajaran terlebih matematika.

Hal tersebut juga peneliti dapati pada saat melakukan observasi di salah satu SMKN di Kediri, pada beberapa kelas X. Yang mana siswa masih tidak semangat belajar terhadap matematika, yang selalu dianggap bahwa matematika itu “sulit”. Menjadikan siswa tidak begitu menyukai pembelajaran matematika, dan memilih tidak begitu merespon saat pembelajaran matematika di kelas berlangsung. Hal tersebut juga dipengaruhi karena aktifitas belajar siswa yang kurang dalam pembelajaran. Sehingga kelas menjadi pasif dan para siswa menjadi semakin bosan dan tidak merespon pembelajaran di kelas.

Terlebih dalam materi persamaan dan pertidaksamaan linier nilai mutlak satu variabel. Siswa kurang mengerti materi yang diberikan oleh pendidik di kelas. Pengemasan pembelajaran yang kurang menarik, dan membuat siswa bosan menjadi salah satu faktor utamanya. Pendidik yang kurang tepat mengemas pembelajaran bagi siswa, menjadikan siswa tidak menyukai bahkan tidak berminat untuk menerima pembelajaran tersebut. Proses pembelajaran yang telah diamati dalam observasi di salah satu SMKN di Kediri ini masih menggunakan pembelajaran konvensional dengan tatap muka di kelas. Dimana dalam kondisi pandemi Covid-19 ini pembelajaran konvensional tidak diperbolehkan dan harus beralih ke pada pembelajaran jarak jauh atau online.

Maka dalam era pandemi sekarang ini teknologi, memiliki peran penting dalam perkembangan jaman. Terlebih dalam dunia pendidikan, sekarang ini teknologi ambil adil dalam kemajuan pendidikan. Dikarenakan kurangnya

penggunaan IPTEK dalam proses pembelajaran yang mengakibatkan proses belajar mengajar yang monoton, membuat siswa mudah bosan dan tidak memahami materi pembelajaran yang sudah di jelaskan. Sebagian pendidik yang belum bisa memanfaatkan teknologi secara baik, untuk memperbaiki proses belajar mengajar. Pendidik masih tetap menggunakan model pembelajaran seperti tatap muka dan ceramah. Yang membuat siswa kurang berperan aktif dalam pembelajaran. Kurangnya penggunaan teknologi menjadikan guru sulit mengemas pembelajaran menjadi lebih menarik dan fleksibel.

Masih kurangnya penggunaan media pembelajaran di dalam proses belajar mengajar. Di temukan oleh peneliti dalam observasi disalah satu SMKN di kota Kediri. Ini juga menjadi permasalahan yang perlu diperhatikan dalam proses pembelajaran. Pendidik belum menerapkan bahkan menggunakan media pembelajaran, untuk membantu dalam proses pembelajaran online kepada siswanya. Penggunaan media inaktif seharusnya bisa dipilih dalam mempermudah penyampaian materi belajar kepada siswa, terlebih dalam system belajar daring yang diterapkan sekarang ini.

Penerapan pembelajaran *online* atau yang sering disebut dengan *e-learning*, dirasa perlu di gunakan oleh pendidik pada era pandemi saat ini . Untuk dapat memberikan pengalaman baru kepada siswa dalam menerima pembelajaran. Dengan penerapan *e-learning* pendidik bisa menggunakan aplikasi *e-learning* yang baik, dan mudah digunakan oleh para siswa. Pembelajaran dengan mengaplikasikan teknologi di dalamnya kiranya dapat menarik siswa untuk mengikuti pembelajaran, terutama pembelajaran matematika.

Pembelajaran yang masih konvensional mengakibatkan siswa kurang berperan dalam kegiatan belajar mengajar. Maka itu pembelajaran digital/*e-learning* berbantu edmodo diharapkan dapat membantu dan memberika pembelajaran interaktif yang dapat membuat siswa menjadi semangat dan bisa memahami pembelajaran matematika dengan baik.

C. Rumusan Masalah

Adapun permasalahan yang dikaji dalam penelitian tersebut sebagai berikut adalah :

Bagaimana pengembangan kelas digital berbantu edmodo, pada materi persamaan dan pertidaksamaan linier nilai mutlak satu variabel?

D. Tujuan Pengembangan

Dari rumusan masalah diatas didapatkan tujuan penelitian adalah :

Pengembangan kelas digital berbantu edmodo pada materi persamaan dan pertidaksamaan linier nilai mutlak satu variable.

E. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan yang dibuat oleh penulis sebagai berikut

1. BAB I : PENDAHULUAN

Pada bab I tersusun dari latar belakang masalah yang memunculkan permasalahan yang dihadapi dalam pembelajaran matematika dalam kondisi pandemi seperti ini yang menjadi dasar dalam pengembangan kelas digital berbantu edmodo pada materi materi persamaan pertidaksamaan nilai mutlak linier satu variabel, Identifikasi masalah yang didapat pada latar belang masalah, Pembatasan masalah yang akan menunjukkan batasan dari pengembangan kelas digital berbantu edmodo pada materi materi persamaan pertidaksamaan nilai mutlak linier satu variabel, Rumusan yang berisi masalah yang akan dipecahkan oleh peneliti dalam pengembangan kelas digital berbantu edmodo, Tujuan pengembangan yang berisi tujuan dari rumusan masalah yang ada, dan sistematika penulisan yang terakhir.

2. BAB II : LANDASAN TEORI

Pada bab II tersusun dari landasan-landasan teori yang digunakan dalam pengembangan kelas digital berbantu edmodo pada materi materi persamaan pertidaksamaan nilai mutlak linier satu variabel,

3. BAB III : METODE PENGEMBANGAN

Pada bab III tersusun dari, model pengembangan yang digunakan peneliti untuk mengembangkan kelas digital berbantu edmodo pada materi materi persamaan pertidaksamaan nilai mutlak linier satu variabel, Prosedur pengembangan yang digunakan ialah ASSURE , Lokasi dan subjek penelitian, Uji coba mode/produk, Validasi model/produk yang berupa angket validasi media dan materi, Intrumen pengumpulan data berisikan pengembangan instrument dan validasi intrumen, Tehnik analisis data berisikan tahap-tahap analisis data dan norma pengujian.

4. BAB IV : HASIL PEMBAHASAN PENGEMBANGAN

Pada bab IV tersusun dari deskripsi dan pembahasan yang meliputi deskripsi hasil angket validasi intrumen dari pengembangan kelas digital berbantu edmodo pada materi materi persamaan pertidaksamaan nilai mutlak linier satu variabel.

5. BAB V : PENUTUP

Pada bab V terdiri dari kesimpulan berupa hasil pengemabangan kelas digital berbantu edmodo pada materi materi persamaan pertidaksamaan nilai mutlak linier satu variabel, saran yang dapat diberikan untuk penelit, daftar

pustaka dan lampiran – lampiran pada proses pengembangan kelas digital
berbantuan edmodo.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahdar. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Padu Musik Terhadap Antusiasme Siswa Dalam Pembelajaran Ilmu Sosial. *Jurnal Dinamika Penelitian Media Komunikasi Sosial Keagamaan*, 18(2), 287–302. <http://ejournal.iain-tulungagung.ac.id/index.php/dinamika/article/download/1509/796>.
- Kinanti, L. P., & Sudirman, S. (2018). Analisis Kelayakan Isi Materi Dari Komponen Materi Pendukung Pembelajaran Dalam Buku Teks Mata Pelajaran Sosiologi Kelas Xi Sma Negeri Di Kota Bandung. *Sosietas*, 7(1), 341–345. <https://doi.org/10.17509/sosietas.v7i1.10347>
- Kudus, D. S. (2015). *E Learning : Pembelajaran Interaktif Berbasis Teknologi*. 3.
- Laporan, S. T., Tarigan, E., Si, S., Eng, M., Ph, D., & Identitas, I. (2012). *Matematika Kelas X*.
- Lestari, S. (2018). Peran Teknologi dalam Pendidikan di Era Globalisasi. *Edureligia; Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 2(2), 94–100. <https://doi.org/10.33650/edureligia.v2i2.459>
- Novita, A., & Abdul, H. K. (2015). Penggunaan Media Pembelajaran Online – Offline Dan Komunikasi Interpersonal Terhadap Hasil Belajar Bahasa Inggris. *Jurnal Teknologi Informasi & Komunikasi Dalam Pendidikan*, 2(1).
- Rahamma, T., & Nadjib, M. (2015). *Intensitas Penggunaan E-Learning Dalam Menunjang Pembelajaran Mahasiswa Program*. 4(4), 387–398.

Yamasari, Y. (2010). Pengembangan media pembelajaran matematika berbasis ICT yang berkualitas. *Seminar Nasional Pascasarjana*, 979, 1–8.

Yanti Amanda, Y. (2019). Kemampuan Guru Dalam Merumuskan Tujuan Pembelajaran Ppkn Di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 1 Sukoharjo. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699.