

PENGAJUAN MASALAH BERBANTUAN EDMODO SEBAGAI UPAYA MENINGKATKAN KEAKTIFAN SISWA DI ERA PANDEMI COVID-19

Ririn Diyannita Sasanti^{1*}

¹ SMKN 1 Jetis Kabupaten Mojokerto, Mojokerto, Jawa Timur 61352, Indonesia

*Penulis Korespondensi. Email: ririn.dawam@gmail.com

Abstrak

Era pandemi merubah semua komponen kehidupan, termasuk proses belajar mengajar juga demikian. Perubahan pembelajaran konvensional menjadi pembelajaran jarak jauh. Penulisan artikel ini membahas tentang peningkatan keaktifan siswa dalam Pembelajaran Jarak Jauh pada mata pelajaran Matematika selama masa pandemi Covid-19. Metode penelitian ini dilakukan dengan metode deskriptif dan observasional dalam penelitian tindakan kelas. Sampel adalah siswa SMK Negeri 1 Jetis Mojokerto dengan jumlah siswa sebanyak 32 siswa. Pengumpulan data dilakukan dengan memberikan tugas pengajuan masalah berbantuan edmodo. Analisis data dilakukan dengan 2 tahapan yaitu keaktifan siswa dalam mengupload jawaban di edmodo dan melihat banyaknya soal yang dibuat beserta jawaban yang dihasilkan siswa. Hasil analisis data yang dihasilkan diperoleh bahwa sebanyak 22 siswa mengupload tugas pengajuan masalah matematika, itu artinya siswa aktif dalam PJJ. Analisis yang kedua sebanyak 48 soal dapat dibuat oleh siswa dan juga dapat ditentukan penyelesaiannya dengan baik. Hasil penelitian diperoleh bahwa dengan menggunakan tugas pengajuan masalah siswa dapat lebih aktif dalam pembelajaran jarak jauh yang dilaksanakan.

Kata Kunci: Pengajuan Masalah; Edmodo; Keaktifan Siswa; Covid-19

Abstract

The pandemic era changes all components of life, including the teaching and learning process as well. Changes from conventional learning to distance learning. Writing this article aims to determine the increasing student activeness in mathematics Long Distance Learning Process that is being carried out during this Covid pandemic. This research method is descriptive and observational in classroom action research. The sample was students of SMK Negeri 1 Jetis Mojokerto with 32 students. The data were collected by giving the task of submitting problems assisted by Edmodo. Data analysis was carried out in 2 stages. The first is done by looking at the number of student answers uploaded in Edmodo. The second analysis was carried out by looking at the questions made and the resulting answers. The results of the resulting data analysis showed that as many as 22 students uploaded their math problem submission assignments, meaning that the students were active in PJJ. Students can make the second analysis of 48 questions, and the solution can also be determined properly. The results showed that by using the task of posing problems, students could be more active in the distance learning carried out.

Keywords: Mathematics Problem Posing; Edmodo; Student Activeness; Covid-19

1. Pendahuluan

Seluruh dunia sedang mengalami krisis global. Hal ini disebabkan karena munculnya virus covid-19 yang berasal dari Wuhan, China. Pertama kali muncul pada bulan November tahun 2019. Saat ini sebaran kasus covid-19 terjadi di 216 negara, terkonfirmasi positif sebanyak 17.660.523 orang dan meninggal sebanyak 680.894 orang (update data 02-8-2020). Kondisi inilah yang

kemudian menyebabkan pandemi global. Di Indonesia kasus tersebar di 34 provinsi, sebanyak 320.564 orang terkonfirmasi positif dan sebanyak 11.580 orang telah meninggal dunia (update data 08-10-2020) [1]. Data satgas covid Jawa Timur, sebaran kasus terkonfirmasi sebanyak 46.095, sembuh sebanyak 39.607, kasus aktif sebanyak 3.114, kasus meninggal sebanyak 3.374. Kasus di Kabupaten Mojokerto jumlah terkonfirmasi sebanyak 902, aktif 62, sembuh 809 orang dan meninggal sebanyak 31 kasus. Dampak pandemi terjadi di semua sektor, termasuk sektor pendidikan. Proses pendidikan berubah total bukan hanya dari segi administrasi, kegiatan pembelajaran baik intrakurikuler dan ekstrakurikuler mengalami perubahan yang sangat signifikan dari pembelajaran tatap muka beralih ke pembelajaran Jarak Jauh (PJJ). Pada PJJ banyak kendala yang dihadapi perubahan pembelajaran dari konvensional ke sistem daring, kompetensi siswa yang kurang tercapai, siswa hanya pada tingkatan tahu saja belum pada ranah paham. Tuntutan guru jadi lebih banyak seperti membuat materi dalam bentuk audio visual disisi lain guru juga dituntut untuk penguasaan IT. PJJ di masa pandemi covid sekarang ini adalah salah satu upaya agar tetap terlaksana proses belajar mengajar. Hal tersebut menyebabkan semua satuan pendidikan baik di tingkat dasar maupun tingkat menengah mencari solusi terbaik. Segala daya dan upaya berusaha menemukan strategi terbaik pembelajaran maupun aplikasi pembelajaran yang dapat digunakan di satuan pendidikan mereka. Pandemi covid yang terjadi memaksa kita sebagai pendidik untuk mendesain bagaimana kegiatan pembelajaran jarak jauh dapat dilaksanakan dengan sebaik baiknya, dalam arti meminimalkan semua kendala yang akan terjadi dan memaksimalkan hasil pembelajaran yang dicapai.

PJJ yang dilaksanakan pada Maret 2020, mengacu pada surat edaran Kemendikbud No. 40 tahun 2020, yang mengatur tentang pelaksanaan proses pembelajaran selama masa pandemi. Guru dapat melaksanakan pembelajaran secara online dengan berbagai platform. Pada pembelajaran di tingkan SMK banyak mengalami kendala terutama dari aspek siswa. Pembelajaran praktik di sekolah menengah kejuruan diperlukan untuk memastikan agar lulusan memiliki kompetensi yang sesuai dengan industri, dunia usaha, dan dunia kerja, hal itu sulit dicapai mengingat tingkat ketidakpedulian siswa SMK pada PJJ kurang. Di SMK 1 Jetis sebagai salah satu SMK Negeri favorit di Kabupaten Mojokerto hasil studi awal dalam 1 kelas sekitar 35 siswa hanya sekitar 10% siswa yang mengerjakan tugas dan mengumpulkan tugas secara tepat waktu. 30 % mengerjakan tugas tetapi tidak lengkap dan sekitar 15% siswa tidak mengumpulkan tugas dengan berbagai alasan terutama kesulitan jaringan sinyal. Padahal seluruh siswa memiliki fasilitas android untuk dijadikan media pembelajaran. Pembelajaran menggunakan google meeting pernah dilakukan namun yang join untuk proses pembelajaran hanya 60-70% siswa. Penyebab rendahnya keaktifan siswa karena banyak kendala dan hambatan dalam proses PJJ. Banyak siswa mengalami kendala berupa jaringan yang tidak ada, paket internet yang habis, membantu orangtua bekerja, mengerjakan tugas dan pekerjaan rumah tangga, tugas sekolah yang banyak dann menumpuk. Kondisi demikian termasuk juga memicu stress siswa sehingga kurang semangat dalam pembelajaran online [1].

Hasil maksimal pembelajaran yang dilakukan dapat kita capai dengan cara memilih strategi pembelajaran yang sesuai dengan topik dan karakteristik siswa. Hal lain yang sangat penting dalam PJJ adalah memilih aplikasi yang digunakan, karena pemilihan aplikasi yang tepat akan dapat memaksimalkan kegiatan belajar itu sendiri sehingga target pembelajaran yang dimaksud akan tercapai. Diharapkan dengan pemilihan aplikasi yang tepat dapat mengurangi kendala yang dihadapi siswa.

Edmodo adalah salah satu aplikasi yang dapat digunakan untuk kegiatan PJJ. Dipilih aplikasi belajar Edmodo karena beberapa alasan. Edmodo adalah platform media sosial, seperti facebook yang dikembangkan khusus untuk siswa dan guru dalam satu ruangan kelas virtual yang dapat berfungsi untuk melaksanakan pembelajaran menarik yang mudah digunakan. Penggunaan edmodo dalam PJJ matematika akan memudahkan siswa karena kegiatan belajar mereka tidak dibatasi oleh ruang dan waktu. Mereka dapat mengakses kegiatan belajar kapan dan dimana saja [2]

Kegiatan pembelajaran jarak jauh yang dilakukan harus disertai dengan rancangan kegiatan pembelajaran yang sesuai. Penggunaan tugas pengajuan masalah diharapkan tepat sasaran dan bisa membantu kegiatan pembelajar. Problem Posing atau yang dikenal dengan istilah Pengajuan masalah adalah salah satu strategi yang dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran matematika. Pengajuan masalah yang digunakan diharapkan siswa akan dapat terlibat aktif dalam pembelajaran matematika [3]. Pembelajaran pengajuan masalah secara individu diharapkan siswa aktif dan mandiri dalam membuat soal dan menyelesaikan soal tersebut, mereka dapat secara mandiri dan bekerja secara sendiri sehingga keaktifan siswa dalam pembelajaran dapat diwujudkan. Pengajuan masalah yang diberikan pada siswa akan dapat melatih siswa untuk berpikir kritis serta dapat melakukan pembelajaran dengan aktif dan antusias [4].

Tugas pengajuan masalah dengan menggunakan edmodo diharapkan dapat membuat siswa lebih aktif dalam PJJ matematika karena siswa akan berusaha untuk bisa menggali ide ide yang berkaitan dengan topik yang diberikan. Selain itu, siswa akan berusaha untuk dapat membuat permasalahan dan kemudian menyelesaikan dengan penyelesaian terbaik yang dapat mereka berikan. Hal tersebut tentunya sangat berdampak bagi hasil pembelajaran matematika. Tugas pengajuan masalah diharapkan siswa dapat lebih aktif untuk menyelesaikan tugas tugas matematika sedangkan dengan edmodo diharapkan dapat memfasilitasi siswa untuk melakukan umpan balik dengan guru. Penggunaan Tugas Pengajuan masalah dalam pembelajaran yang dilakukan dengan baik akan dapat dilaksanakan dengan meminimalkan kendala dan mencapai hasil maksimal. Tujuan pembelajaran akan dapat tercapai. Pada penelitian sebelumnya sebagian besar membahas pada proses pengajuan masalah tanpa menggunakan platform secara online. Sehingga pada penelitian ini menggunakan platform online sebagai media yang mudah diakses dan murah dalam menerapkan pembelajaran matematika dengan pengajuan masalah.

Penelitian ini sangat penting dilakukan sebagai bahan masukan dan inovasi bagi guru pengajar matematika yang mengalami kesulitan dalam mengajar di era pandemi. Edmodo salah satu platform yang mudah diakses dan mudah diperasikan serta tidak berbayar. Kebutuhan akan kuota relatif lebih rendah jika dibandingkan dengan platform sosial lainnya. Penerapan strategi ini menjadikan siswa lebih aktif dalam proses belajar karena mereka dituntut untuk membuat soal secara mandiri bukan dari guru, sehingga tingkat kesulitannya dapat disesuaikan masing-masing serta mereka menjawabnya secara mandiri.

2. Metode

Penelitian ini menggunakan *action research* yaitu adalah metode penelitian yang digunakan untuk mengembangkan dan menciptakan langkah-langkah operasi kerja baru, sehingga proses kerja akan lebih efisien, dan hasil kerja akan meningkat jumlah dan kualitasnya. Penelitian ini dilakukan dengan memberikan intervensi. Intervensi berupa pembelajaran melalui aplikasi Edmodo dengan topik persamaan lingkaran. Variabel yang diteliti adalah kemampuan siswa dalam melakukan pengajuan masalah setelah proses pembelajaran melalui Edmodo. Lokasi penelitian di SMK 1 Jetis Kabupaten Mojokerto. Jumlah sampel yang digunakan adalah total populasi sebanyak 32 siswa dari kelas XII MM2. Tahapan kegiatan yaitu :

1. Guru memberikan informasi tentang materi dengan topik persamaan lingkaran. Materi pembelajaran dibuat *newsletter di talkfusion* kemudian di *upload* di edmodo.
2. Guru membuat tugas mandiri tentang persamaan lingkaran di edmodo
3. Guru meminta siswa untuk menyelesaikan tugas mandiri sesuai dengan tenggang waktu yang diberikan
4. Guru memberikan penilaian terhadap jawaban siswa yang di *upload* di edmodo
5. Guru mengevaluasi hasil jawaban siswa, jawaban siswa akan dikelompokkan sebagai dengan kriteria yang sudah ditentukan. Jawaban yang sudah dikirimkan siswa dianalisis untuk mendapatkan jawaban dari hipotesis.

Analisis yang dilakukan ada 2 yaitu menganalisis Tabel 3 yang bertujuan untuk memperoleh jawaban terhadap hipotesis nomor 1 dan menganalisis Tabel 4 yang bertujuan untuk memperoleh jawaban terhadap hipotesis nomor 2. Analisis terhadap Tabel 3 dilakukan dengan cara melihat jawaban yang diupload oleh siswa. Karena ada 2 tugas pengajuan soal yaitu nomor 1 dan 2 maka dapat ditentukan banyaknya tugas pengajuan soal yang di upload oleh siswa maksimal berjumlah 64 dan kategori yang dapat dituliskan berdasarkan jawaban siswa yang di upload tersebut. Dari hasil keseluruhan jawaban yang diberikan dibagi menjadi 4 kategori yaitu tidak aktif, kurang aktif, cukup aktif dan aktif. Sedangkan pembagian kategori banyak jawaban 64 jawaban maksimal dibagi menjadi 4 tingkatan. Ketentuannya dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Kategori banyaknya jawaban yang di upload oleh siswa

No	Banyak Jawaban yang diupload siswa (butir jawaban)	Kategori
1	0-16	Tidak Aktif
2	17-32	Kurang aktif
3	33-48	Cukup Aktif
4	49-64	Aktif

Analisis kedua dilakukan dengan cara melihat jawaban yang dihasilkan oleh siswa pada Tabel 4. Dikategorikan disebut "dapat membuat tugas pengajuan masalah berbantuan edmodo" jika soal yang dibuat oleh siswa benar dan jawaban soal tersebut benar, maka skor total jika benar adalah 50 sehingga jika 2 soal yang dibuat oleh siswa benar dan jawabannya benar maka siswa akan mendapatkan nilai 100. Jawaban disebut "tidak dapat membuat tugas pengajuan masalah" jika soal yang dibuat siswa salah dan jawabannya salah maka nilai yang diperoleh adalah 0, atau disebut "tidak dapat membuat tugas pengajuan masalah" jika soal yang dibuat salah dan jawaban tersebut benar, maka penilaian yang diberikan adalah salah.

Tabel 2. Kategori jawaban siswa

No	Tugas pengajuan soal	Jawaban soal yang diberikan	Kategori jawaban
1	Benar	Benar	Dapat membuat tugas pengajuan soal
2	Benar	Salah	Tidak dapat membuat tugas pengajuan masalah
3	Salah	Benar	Tidak dapat membuat tugas pengajuan masalah
4	Salah	Salah	Tidak dapat membuat tugas pengajuan masalah

Jika jawaban benar yang dihasilkan oleh siswa lebih dari 16 siswa maka dapat dikatakan bahwa siswa dapat membuat tugas pengajuan masalah matematika hal ini dikarenakan 116 adalah jumlah separuh dari jumlah siswa kelas XII MM 2.

3. Hasil dan Pembahasan

3.1. Praktik Kegiatan Tugas Pengajuan Masalah Berbasis Edmodo

Berdasarkan jawaban yang di *upload* oleh siswa pada edmodo di kelas matematika XII MM2, maka tugas pengajuan soal yang dibuat oleh siswa dapat dilihat pada Tabel 3. Gambar 1 dan Gambar

2 merupakan materi pembelajaran yang diberikan oleh guru kepada siswa.

Edmodo merupakan salah satu program LMS yang dapat digunakan secara gratis. Edmodo adalah media pembelajaran social network berbasis lingkungan sekolah. Edmodo adalah pembelajaran berbasis jejaring sosial yang aman dan gratis dalam memudahkan guru untuk membuat dan mengelola kelas virtual sehingga siswa dapat terhubung dengan teman sekelas dan guru di mana saja dan kapan saja, dipilih menggunakan edmodo karena fitur edmodo mudah untuk dipelajari, tidak butuh waktu lama untuk memahami konten yang ada di edmodo karena edmodo hampir sama dengan facebook. Pengoperasian edmodo hampir sama dengan facebook. Dalam edmodo ada konten berbagi yang bisa digunakan untuk guru berbagi materi ataupun video dan konten lainnya [3]. Edmodo diciptakan menggunakan konsep yang mirip dengan facebook, tetapi penggunaannya adalah khusus di bidang pendidikan yang dapat mendukung proses kegiatan pembelajaran secara *online* [5]. Tidak hanya guru dan siswa yang dapat berinteraksi, tetapi orang tua juga dapat berinteraksi dengan guru dan siswa. Hal inilah yang membedakan aplikasi edmodo dengan yang lainnya [6]

Edmodo sebagai sosial media memiliki kelebihan dan kekurangan, beberapa kelebihan [7] tersebut diantaranya adalah

1. Mudah untuk mengiim berkas, gambar, link
2. Mengirim pesan individu ke pengajar
3. Membuat grup untuk diskusi tersendiri menurut kelas atau topik tertentu
4. Lingkungan yang aman untuk peserta didik baru
5. Pesan dirancang untuk lebih bisa dipahami

Adapun kelemahan Edmodo ditunjukkan sebagai berikut:

1. Gangguan pada koneksi internet dapat mempengaruhi website berjalan lebih lambat
2. Siswa dibatasi aksesnya untuk keluar, karena hanya terbatas dikelas tersebut
3. Masih dalam versi pengembangan dan belum sempurna seutuhnya

Sementara itu, beberapa kekurangan edmodo [8] juga disebutkan sebagai berikut:

1. Tidak memiliki pesan tertutup antar sesama siswa karena komunikasi anatr siswa berlangsung secara global d dalam grup tersebut.
2. Tidak ada fasilitas chat seperti yang ada pada jejaring sosial (facebook dan myspace)
3. Tidak adanya foto album dan fasilitas tagging seperti jejaring sosial lainnya karena edmodo hanya bekerja dengan file tipe generik dan tidak mengijinkan tagging.
4. Tidak menerapkan halaman beberapa halaman atau view yang dapat dilihat oeh user
5. Strktur edmodo adalah pendidikan informal, walaupun begitu urutan dari konten pada rangkaian materi bisa dijelaskan secara terbuka.

Dari beberapa pendapat diatas, alasan edmodo digunakan adalah :

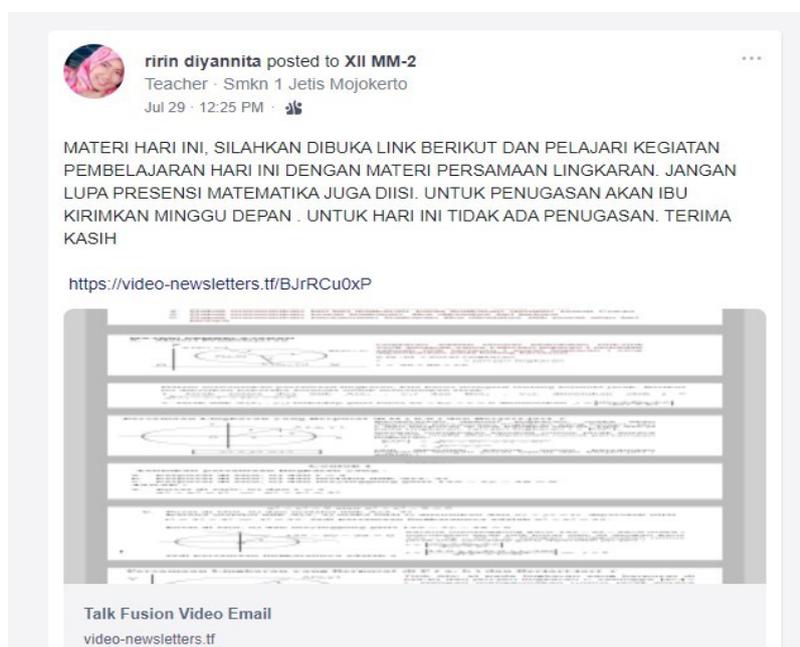
1. Secara user interface dan fitur emiliki kemiripan dengan facebook yang pasti sudah familier dilingkungan siswa sehingga tidak sulit untuk belajar
2. Aplikasi edmodo gratis tidak berbayar
3. Fitur edmodo cukup lengkap untuk PJJ
4. Penugasan dapat kita jadwalkan sesuai dengan kebutuhan kita
5. Penggunaan edmodo juga akan memperbaiki kinerja guru bukan hanya siswa saja
6. Penggunaan edmodo dalam PJJ setidaknya dapat menjadi pilihan yang terbaik. Dalam arti bisa diikuti oleh siswa dan guru juga bisa untuk melakukan pembelajaran [9]
7. Keratifitas guru dalam pembelajaran juga mengalami peningkatan [10]

Penggunaan aplikasi edmodo selama pandemi membantu pelaksanaan kegiatan pembelajaran terus dapat berlangsung. Kita dapat memilih menjadwalkan kegiatan pembelajaran, juga dapat memilih bentuk kegiatannya. Kegiatan tersebut bisa berupa menyajikan materi, kuis, penugasan, maupun latihan soal yang berbentuk uraian. Kita juga dapat memberikan umpan balik berupa

komentar yang bisa kita tuliskan pada kolom komentar. Atau kita juga bisa langsung melihat hasil kuis yang sudah kita jadwalkan. Selain itu kemajuan belajar juga dapat dilihat pada progres yang ada di meni beranda.

Tabel 3. Tugas pengajuan masalah yang dibuat oleh siswa

Tugas pengajuan Masalah	n	Tugas Pengajuan Masalah x n
0 soal	6	0
1 soal	4	4
2 soal	22	44
Jumlah	32	48



Gambar 1. Materi Persamaan Lingkaran Bagi Siswa Untuk Dipelajari

TUGAS MANDIRI 1

MATADIKLAT MATEMATIKA KELAS XII

1. SILAHKAN DIKERJAKAN DI BUKU KEMUDIAN DIAPLOAD DI EDMODOO KELAS KECIL MASING MASING
2. BATAS AKHIR PENGUMPULAN TUGAS ADALAH SEHARI SEBELUM PERTEMUAN 2 MATEMATIKA, SILAHKAN LIHAT JADWAL
3. SOAL TERDIRI DARI 2 BAGIAN, SOAL A ADALAH MENJAWAB SOAL PERSAMAAN LINGKARAN, SEDANGKAN SOAL B ADALAH MEMBUAT SOAL DAN MENYELESAIKAN SOAL TERSEBUT
4. SILAHKAN BERTANYA BY WA KEPADA BU RIRIN JIKA KURANG JELAS

Gambar 2. Penugasan pada Sistem Edmodo Yang Harus Diselesaikan Siswa

3.2. Kemampuan Pengajuan Masalah Siswa

Pengajuan masalah matematika sebagai salah satu upaya untuk membuat siswa SMK aktif belajar. Dengan pengajuan masalah matematika diharapkan siswa dapat terlibat aktif dalam pembelajaran, mampu mengkaitkan antara ide satu dan ide yang lain. Dapat membangun pengetahuan sendiri. Ataupun dapat memecahkan masalah yang diberikan baik.

Pengajuan masalah didefinisikan dalam beberapa pengertian [11] yaitu:

1. Proses merumuskan kembali berbagai masalah yang diberikan lebih sederhana, merumuskan kembali soal dengan memberikan berbagai modifikasi dan merubah struktur agar lebih sederhana sehingga mudah dipahami. Sehingga mampu memecahkan soal yang relatif sulit.
2. Proses merumuskan berbagai masalah terkait persyaratan pada masalah (soal) yang diselesaikan untuk mencari cara lain dalam upaya pemecahannya

Tugas pengajuan masalah matematika yang dimaksud adalah tugas yang diberikan kepada siswa untuk membuat soal yang berkaitan dengan materi yang sedang dipelajari kemudian dari soal tersebut siswa diminta untuk membuat penyelesaian jawabannya seperti pada gambar 2.

Tabel 4. Jumlah Pengajuan Masalah yang telah dibuat Siswa

Tugas pengajuan Masalah	n	Tugas Pengajuan Masalah x n
0 soal	6	0
1 soal	4	4
2 soal	22	44
Jumlah	32	48

Analisis jawaban siswa yang diupload di edmodo. Berdasarkan tabel 4 terlihat bahwa siswa yang mengupload jawaban nomor 1 sebanyak 26 siswa, siswa yang mengupload jawaban nomor 2 sebanyak 22 siswa dan siswa yang tidak mengupload jawaban sebanyak 6 siswa. Dari jumlah upload tugas yang dikirim terlihat bahwa jumlah siswa yang mengerjakan total sebanyak 48 butir soal. Dari jumlah banyaknya soal yang dibuat terlihat bahwa dengan menggunakan edmodo siswa aktif dalam pembelajaran.

Salah satu manfaat pembelajaran pengajuan masalah ialah merangsang peningkatan kemampuan matematika peserta didik. Hal ini dikarenakan dalam mengajukan soal peserta didik perlu membaca suatu informasi yang diberikan dan mengkomunikasikan pertanyaan secara verbal dan tertulis. Pola ekspresi siswa saat pembelajaran pengajuan masalah yakni membaca dan mengkomunikasikan soal dalam bentuk verbal dan tertulis ini juga mengindikasikan bahwa siswa belajar aktif dengan melibatkan seluruh panca indra. Dengan demikian siswa dapat lebih mampu memahami konsep secara keseluruhan [12].

Pengajuan masalah dikatakan sebagai inti terpenting dalam disiplin matematika dan dalam sifat pemikiran penalaran matematika. Analisis yang kedua yaitu tentang soal yang dibuat dan jawaban yang dihasilkan oleh siswa [13].

Tabel 5. Nilai dari pengajuan soal yang telah dibuat

	Nama Responden	Skor		Jumlah skor
		Soal 1	Soal 2	
1	Responden 1	50	0	100
2	Responden 2	50	50	100
3	Responden 3	50	50	100
4	Responden 4	50	50	100
5	Responden 5	50	50	100
6	Responden 6	-	-	-
7	Responden 7	-	-	-
8	Responden 8	50	50	100
9	Responden 9	50	50	100

	Nama Responden	Skor		Jumlah skor
		Soal 1	Soal 2	
10	Responden 10	50	0	100
11	Responden 11	50	50	100
12	Responden 12	50	50	100
13	Responden 13	50	0	100
14	Responden 14	50	50	100
15	Responden 15	50	50	100
16	Responden 16	-	-	-
17	Responden 17	50	50	100
18	Responden 18	50	0	100
19	Responden 19	50	50	100
20	Responden 20	50	50	100
21	Responden 21	50	50	100
22	Responden 22	50	50	100
23	Responden 23	-	-	-
24	Responden 24	-	-	-
25	Responden 25	50	50	100
26	Responden 26	50	50	100
27	Responden 27	50	50	100
28	Responden 28	50	50	100
29	Responden 29	-	-	-
30	Responden 30	50	50	100
31	Responden 31	50	50	100
32	Responden 32	50	50	100

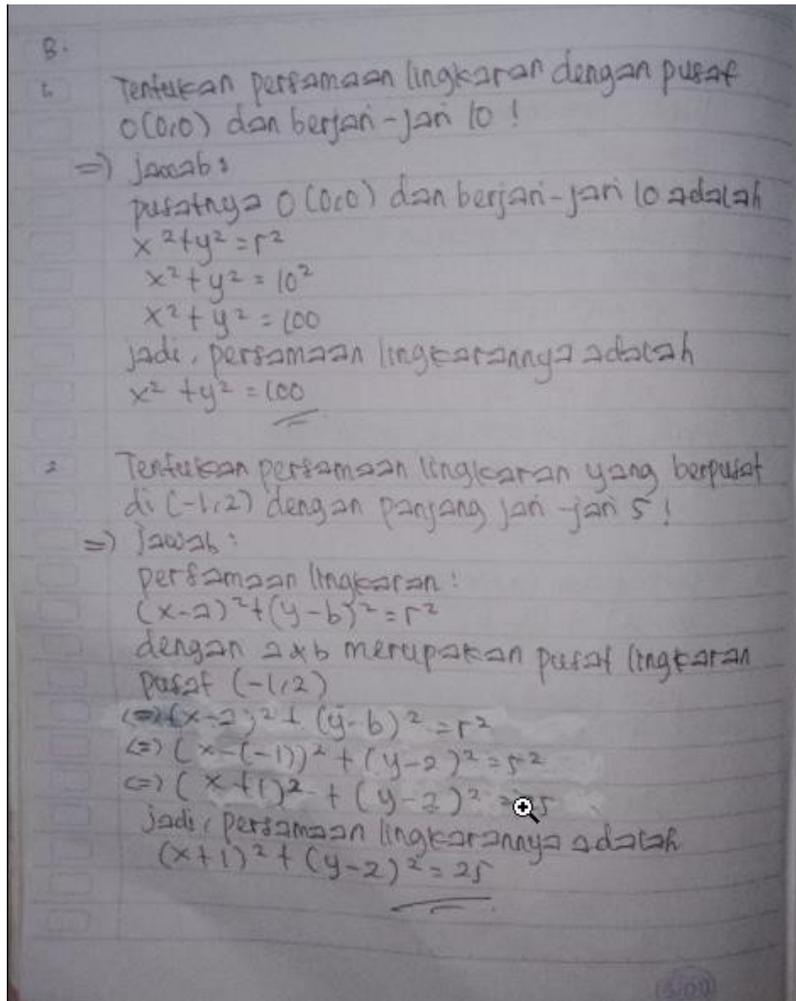
Dari hasil jawaban yang diberikan pada tabel 5 , siswa yang dapat membuat soal dan menjawab dengan benar adalah sebanyak 22 siswa, maka dapat disimpulkan bahwa siswa dapat membuat tugas pengajuan masalah. Ada peningkatan kemampuan matematika sebelum dan sesudah eksperimen menggunakan pendekatan pengajuan masalah [14]. Pengajuan masalah (*problem posing*) membantu peserta didik meningkatkan keyakinan dan kesukaan terhadap pelajaran karena ide-ide peserta didik dicobakan untuk memahami masalah yang sedang dikerjakan dan dapat meningkatkan kemampuannya dalam pemecahan masalah [12]. Kemampuan pengajuan masalah berkorelasi positif dengan kemampuan pemecahan masalah. Hal ini artinya jika siswa mampu mengikuti pembelajaran pengajuan masalah dengan baik dan mampu mengajukan masalah dengan baik, maka kemampuan pemahaman konsep siswa juga akan meningkat [15]

Berdasarkan hasil penelitian keaktifan siswa cukup baik dilihat dari pengumpulan tugas yang diberikan oleh guru. Berdasarkan hasil penelitian [16] besar pengaruh kontribusi yang diberikan keaktifan belajar siswa terhadap komunikasi matematis sebesar 70,02%. Kelebihan pembelajaran pengajuan masalah diantaranya [14] adalah :

1. Melatih siswa berpikir kritis
2. Siswa dapat melakukan pembelajaran dengan aktif dan antusias
3. Jika muncul perbedaan pendapat diantara siswa, maka guru dapat mengetahui lebih cepat sehingga dapat dengan mudah mengarahkan proses diskusi yang lebih baik
4. Proses belajar dalam menganalisis masalah
5. Siswa lebih terlatih untuk lebih percaya diri.

Pada proses pembelajaran ini sesuai hasil siswa dapat memahami materi matematika dengan media edmudo. Mereka dapat dikatakan kreatif dan dapat menyelesaikan masalah dengan baik. Salah

satu hasil respon yang diupload di Edmodo dapat ditampilkan pada Gambar 3.



Gambar 3. Hasil Pengajuan Masalah yang di Upload Siswa di Edmodo

4. Kesimpulan

Tugas pengajuan masalah yang diberikan dengan bantuan edmodo sebagai aplikasi yang digunakan dapat membuat siswa lebih aktif. Hal ini dikarenakan dengan kemudahan akses yang diberikan edmodo dapat digunakan sebagai sarana belajar, murah juga efisien. Dengan fitur yang dimiliki edmodo dapat memotivasi untuk segera menyelesaikan karena ada batasan waktu pengerjaan yang dimiliki. Dengan perencanaan yang lebih matang dan baik penggunaan edmodo akan bisa lebih dioptimalkan. Tugas pengajuan masalah berbantuan edmodo untuk meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran matematika dapat diterapkan dalam pembelajaran yang lain.

Referensi

- [1] B. Barseli, dkk, "Konsep Stres Akademik Siswa," *Jurnal Konseling dan Pendidikan*, vol. 5, no. 3, pp. 143-148, 2017.
- [2] Komisi penanganan covid 19 tahun 2020 <https://covid19.go.id/>
- [3] R. D. Sasanti, Pengaruh Pembelajaran Pengajuan Masalah Berbantuan Geogebra terhadap Pemahaman Konsep dan Kemampuan Pemecahan Masalah siswa SMKN Materi Persamaan Lingkaran, Universitas Negeri Surabaya, 2018.
- [4] K. Balasubramanian and L.N.K. Jaykumar, "Student Preference Towards The Use Of Edmodo As A Learning Platform To Create Responsible Learning Environment. In: *Prosiding, Asia Euro Conference Selangor: School of Hospitality, Tourism and Culinary Arts*, Taylor's University, 2014.

- [5] A. Sudibjo, "Penggunaan Media Pembelajaran Fisika Dengan E-Learning Berbasis Edmodo Blog Education Pada Materi Alat Optik Untuk Meningkatkan Respons Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Di SMP N 4 Surabaya," *J Inov Pendidik Fis*, 2013.
- [6] I. Istiqomah, B.T. Sri, and N. Azizah N, "Penerapan Metode Blended Learning Berbasis ICT," *J. Eduhealth*, 2013.
- [7] W. Winkel, *Evaluasi Program Pembelajaran*, Pustaka Pelajar, 2009.
- [8] V. Pierpaolo, International Worskhop on Evidence-Based Technology Enhanced Learning, Verlag BerlinHeidelberg-Spinger; 2012.
- [9] B. Wicaksono, R. Toyo, A.H. Setiawan AH, "Penggunaan Media Pembelajaran Edmodo Dengan Desain Pembelajaran Assure Guna Memperbaiki Kinerja Guru Pada Mata Pelajaran Konstruksi Bangunan Siswa Kelas X Teknik Konstruksi Batu Dan Beton Di Smk Negeri 2 Surakarta Tahun Pelajaran 2016/2017," *Indones J Civ Eng Educ*. Vol. 3, no. 1, 2017.
- [10] B.N. Muthoharoh, W. Wulandari, dan V. Ramadhan, *Pembelajaran Interaktif Berbasis Edmodo Para Guru-Guru Tehnik Audio dan Jasa Boga SMK Negeri 2 Depok*, 2018.
- [11] E.A. Silver, and S. Cai, "An Analysis of Arithmetic Problem Posing by Middle School Students," *J. Res Math Educ*, 1996.
- [12] S. Siswono dan Y.E. Tatag, *Model Pembelajaran Matematika Berbasis Pengajaran Masalah dan Pemecahan Masalah untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif*, Surabaya: Unesa University Press; 2008.
- [13] E.A. Silver, "Fostering Creativity Through Instruction Rich in Mathematical Problem Solving and Thinking," in *Problem Posing*, 1997.
- [14] S. Guvercin, "The Effect Of Problem Posing Tasks Used In Mathematics Instruction To Mathematics Academic Achievement And Attitudes Toward Mathematics," *Int Online J Prim Educ*, 2014.
- [15] A. Shoimin, *Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*, Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2014.
- [16] F. Firdawati, Hubungan antara Keaktifan Belajar Siswa Terhadap Kemampuan Komunikasi Matematis Siswa SMK, 2018.