

PENGARUH PENERAPAN SISTEM PEMBELAJARAN *ONLINE* BERCORAK SOSIAL MEDIA DENGAN MENGGUNAKAN APLIKASI *EDMODO* TERHADAP MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR SISWA

THE INFLUENCE OF APPLYING ONLINE LEARNING SYSTEM BASED ON SOCIAL MEDIA USING EDMODO APPLICATION TOWARDS STUDENT'S MOTIVATION AND LEARNING ACHIEVEMENT

Oleh: Yoga Hadi Yulianto, Sabar Nurohman, M.Pd.

Universitas Negeri Yogyakarta

email : jhadiyoga2@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan sistem pembelajaran *online* dengan menggunakan media pembelajaran *Edmodo* terhadap motivasi dan hasil belajar siswa kelas VII SMP N 4 Yogyakarta pada materi Pencemaran Lingkungan. Jenis penelitian ini adalah *quasy experiment* dengan desain *non-equivalent control group design*. Populasi penelitian ialah siswa kelas VII SMP N 4 Yogyakarta sebanyak 135 orang. Sampel kelas ditentukan dengan teknik *cluster random sampling* dengan hasil kelas VII C sebagai kelas eksperimen dan kelas VII D sebagai kelas kontrol. Pembelajaran pada kelas eksperimen dilakukan dengan penerapan pembelajaran *online* menggunakan media pembelajaran *Edmodo*, sedangkan pada kelas kontrol pembelajaran dilakukan dengan media LCD serta Papan tulis di ruang kelas. Instrumen yang digunakan adalah (1) angket motivasi belajar siswa, (2) lembar observasi motivasi, dan (3) soal kognitif. Teknik analisis data untuk uji prasyarat berupa uji normalitas dan uji homogenitas; uji *N-Gain score* untuk melihat peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa setelah pemberian perlakuan; uji hipotesis menggunakan *independent sample t test* dan *paired t test*, serta perhitungan pengaruh perlakuan menggunakan *Cohen's d effect size*. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa (1) ada pengaruh signifikan penerapan sistem pembelajaran *online* dengan menggunakan media pembelajaran *Edmodo* terhadap motivasi belajar siswa dengan kategori tinggi. (2) ada pengaruh signifikan penerapan sistem pembelajaran *online* dengan menggunakan media pembelajaran *Edmodo* terhadap hasil belajar siswa dengan kategori tinggi.

Kata kunci: *Edmodo*, Hasil Belajar Siswa, Media Pembelajaran, Motivasi Belajar Siswa, Sistem Pembelajaran *Online*.

Abstract

This research is aims to know about the influence of applying online learning system using learning media Edmodo towards student's motivation and learning achievement of first grade students of Yogyakarta 4 Junior High School. This is a quasi experiment research with Nonequivalent pretest-posttest Control Group Design . The research populations are 1st grade student of Yogyakarta 4 Junior High School totally 135 students. The sample of classes were determined with cluster random sampling techniques with resulted VII C as the experimental class and VII D as the control class. Learning process in the experimental class was applying online learning using learning media Edmodo while in the control class was using LCD and Whiteboard in the class. The instruments that used were : (1) the student's learning motivation questioner, (2) the student's motivation observation sheets, and (3) cognitive question. The analysis technique used are prerequisite test in the form of Normality test and Homogeneity test, gain score test to know about the increased of motivation and student learning achievement after treatment , hypothesis test using independent sample t test and paired t test, and value influence of treatment using Cohen's d effect size. The results of this study indicate that (1) there are significant influences of applying online learning system using learning media Edmodo on the student's learning motivation with high category (2) there are significant influences of applying online learning system using learning media Edmodo on the student's learning achievement with high category.

Key Word : *Edmodo*, Learning Media, Online Learning System, Student's Learning Achievement, Student's Learning Motivation

PENDAHULUAN

Pada hakekatnya pembelajaran adalah proses komunikasi dua arah (adanya timbal balik) berupa penyampaian pesan antara guru dan siswa. Keberhasilan proses komunikasi tersebut dapat dilihat dari pemahaman siswa mengenai materi

yang disampaikan guru. Pembelajaran IPA akan mencapai hasil yang optimal apabila semua aspek pembelajaran disiapkan dengan baik, tidak hanya melihat dari aspek guru dan siswa, namun juga bahan ajar serta media pembelajaran yang dikembangkan. Sebagaimana pendapat dari Arsyad

(2014 :19) yang menyatakan bahwa media pembelajaran merupakan satu dari dua unsur yang amat penting dalam proses belajar mengajar disamping metode pengajaran.

Media Pembelajaran dalam IPA sangatlah penting karena IPA merupakan ilmu yang mempelajari segala gejala dan fenomena yang ada di Alam Semesta (Bundu, 2006:9). Adanya media dalam pembelajaran IPA dapat memberikan gambaran maupun permodelan mengenai objek IPA yang mungkin abstrak menjadi lebih kongkret. Selain itu, media pembelajaran digunakan untuk menarik perhatian siswa dan akan dapat menumbuhkan minat serta motivasi belajar siswa.

Realita di lapangan menunjukkan bahwa masih banyak guru yang kurang memanfaatkan media pembelajaran dalam pembelajaran IPA. Menurut Trianto (2010: 15) alasan yang sering dikemukakan oleh guru adalah keterbatasan waktu, sarana, lingkungan belajar dan jumlah peserta didik dalam satu kelas yang terlalu banyak. Akibatnya, guru-guru lebih memilih untuk membelajarkan IPA dengan cara ceramah dan mencatat di papan tulis saja karena dianggap lebih mudah. Sehingga pembelajaran IPA cenderung bersifat *teacher centered*. Padahal hal ini dapat mengakibatkan siswa menjadi kurang aktif dan cenderung malas untuk belajar di kelas. Hal tersebut akan berdampak pada motivasi belajar mereka yang rendah dan prestasi belajarpun rendah.

Permasalahan yang telah dikemukakan tersebut juga terjadi pada siswa Kelas VII SMP N 4 Yogyakarta. Pembelajaran yang dilakukan oleh guru IPA masih sering menggunakan metode ceramah. Ketika peneliti melakukan observasi di kelas VII C dan VII D pada Hari Jumat tanggal 27

Januari 2018 diketahui bahwa siswa cenderung malas dan kurang perhatian terhadap penjelasan yang disampaikan oleh guru mengenai materi yang diajarkan bahkan siswa sering berbicara dengan teman sebangkunya. Hal ini menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa terhadap materi IPA di SMP N 4 Yogyakarta masih tergolong cukup rendah. Motivasi belajar yang rendah berdampak terhadap hasil belajar yang rendah pula, dibuktikan melalui hasil ulangan harian BAB 1 tentang sistem organisasi kehidupan yang menunjukkan rata-rata nilai sebesar 56 sehingga masih banyak siswa yang memperoleh nilai di bawah KKM. Disinilah peran media pembelajaran begitu penting guna meningkatkan motivasi belajar siswa serta hasil belajar siswa.

Ketersediaan media pembelajaran IPA yang komunikatif dan memiliki tampilan yang menarik masih belum banyak dikembangkan oleh guru IPA, apalagi dengan perkembangan teknologi saat ini, akan sangat mungkin untuk menggunakan media pembelajaran IPA dengan sistem pembelajaran yang memanfaatkan media berbasis teknologi informasi dan komunikasi (TIK) yang sangat mudah. Salah satu media pembelajaran berbasis TIK yang sudah cukup dikenal dalam dunia pendidikan ialah *Edmodo*.

Berdasarkan masalah-masalah yang telah diuraikan, mendorong peneliti untuk melakukan penelitian pengaruh penerapan media pembelajaran bercorak sosial media dengan menggunakan aplikasi *Edmodo* terhadap motivasi dan hasil belajar siswa. *Edmodo* dipilih karena mudah dalam penggunaannya serta telah cukup dikenal dalam dunia pendidikan. Apalagi di SMP N 4 Yogyakarta fasilitas seperti Laboratorium Komputer sudah

sangat memadai namun selama ini kurang dimanfaatkan dengan baik.

Dengan demikian, penelitian ini bertujuan untuk: 1) mengetahui pengaruh penerapan sistem pembelajaran online dengan menggunakan media pembelajaran *edmodo* terhadap motivasi belajar siswa, 2) mengetahui pengaruh penerapan sistem pembelajaran online dengan menggunakan media pembelajaran *edmodo* terhadap hasil belajar siswa.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini ialah quasi eskperimen (eksperimen semu).

Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian dilakukan pada tanggal 19 Februari-3 Maret 2018 di SMP Negeri 4 Yogyakarta.

Populasi dan Sampel Penelitian

Populasi penelitian ialah siswa kelas VII SMP N 4 Yogyakarta. Sampel penelitian ialah 62 siswa yang terbagi ke dalam 2 kelas yaitu kelas VII C sebagai kelas eksperimen dan kelas VII D sebagai kelas kontrol. Sample penelitian ditentukan dengan teknik *cluster random sampling*.

Prosedur Penelitian

Desain penelitian yang digunakan ialah *Nonequivalent pretest posttest control group design*. Adapun rancangan penelitian dijelaskan melalui Tabel 1.

Tabel 1. Rancangan Penelitian

Kelas	Pengukuran sebelum perlakuan	Perlakuan	Pengukuran setelah perlakuan
E	O ₁	X ₁	O ₂
K	O ₃	X ₂	O ₄

Data, Instrumen, & Teknik Pengumpulan Data

Data penelitian ini berupa data kuantitatif yang diperoleh melalui tes dan pengisian angket. Instrumen yang digunakan ialah angket dan lembar

observasi motivasi belajar untuk mengukur motivasi belajar siswa serta soal tes kognitif untuk mengukur variabel hasil belajar. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui langkah-langkah meliputi; melakukan *pretest* angket motivasi belajar dan soal tes kognitif, memberikan perlakuan melalui pembelajaran IPA secara *online* dengan menggunakan media *Edmodo*, mengukur motivasi belajar siswa pada lembar observasi motivasi belajar, melakukan *posttest* angket motivasi belajar dan soal tes kognitif, lalu menganalisis data hasil penelitian.

Teknik Analisis Data

Analisis data penelitian dilakukan melalui beberapa uji meliputi uji prasyarat, uji hipotesis, uji *n-gain score* dan uji *effect size*. Uji prasyarat terdiri dari uji normalitas dan homogenitas persebaran data. Setelah data dinyatakan normal dan homogen, maka dapat dilakukan uji hipotesis yaitu dengan uji t meliputi uji *paired t test* dan *independent sample t test*. Selanjutnya Uji *N-Gain Score* digunakan untuk melihat peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa setelah perlakuan. Uji yang terakhir ialah uji *effect size* yang dilakukan untuk mengukur besarnya pengaruh/efek dari variabel bebas terhadap variabel terikat. Uji *effect size* dihitung menggunakan rumus dari *Cohen's* dan diinterpretasikan sesuai kategori yang telah ditentukan oleh *Cohen*.

Berikut kriteria interpretasi nilai *Cohen's d effect size*.

0,8 < n < 2,0 atau (79 – 97,7 %) => Tinggi

0,5 < n < 0,7 atau (69 – 76 %) => Sedang

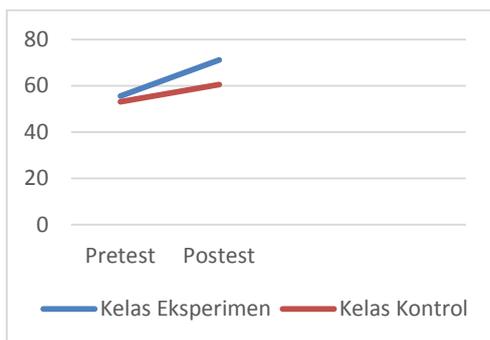
0,0 < n < 0,4 atau (50 - 66 %) => Rendah

(Becker, 2000:3))

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

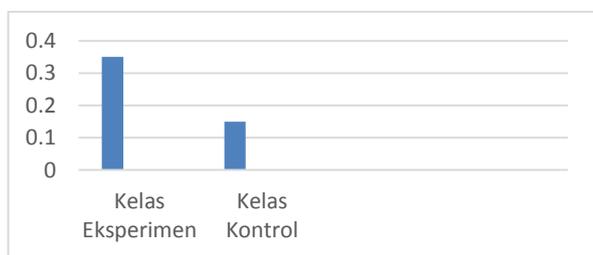
Pengaruh Penerapan Sistem Pembelajaran Online dengan menggunakan Media

Pembelajaran Edmodo terhadap Motivasi Belajar Siswa



Gambar 1. Diagram Perbandingan Motivasi Belajar Siswa pada Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol berdasarkan Nilai *Pretest-Posttest*

Berdasarkan Gambar 1. terlihat bahwa skor angket motivasi belajar pada kedua kelas mengalami peningkatan antara nilai *pretest* dan nilai *posttest* pada masing-masing kelas. Namun kelas eksperimen memiliki skor motivasi belajar yang lebih tinggi dibanding kelas kontrol. Adanya peningkatan motivasi belajar dihitung menggunakan uji *N-Gain Score* yang digambarkan melalui Gambar 2.



Gambar 2. Diagram Rata-rata *N-Gain Score* Motivasi Belajar Siswa Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Pengujian hipotesis penelitian dilakukan melalui uji *t*. Sebagaimana hasil uji *t* yang telah dilakukan, diperoleh hasil nilai Sig.(2-Tailed) $0,000 < \frac{1}{2} \alpha$ (0,05) yang berarti ada perbedaan signifikan motivasi belajar siswa antara kelas yang menerapkan sistem pembelajaran *online* menggunakan media pembelajaran *Edmodo* (kelas eksperimen) dengan kelas yang tidak menerapkan sistem pembelajaran *online* menggunakan media pembelajaran *Edmodo* (kelas kontrol).

Besarnya pengaruh atau efek pembelajaran *online* dengan menggunakan media pembelajaran *Edmodo* terhadap motivasi belajar dari kedua kelas dihitung dengan menggunakan *Effect size*. Pada variabel motivasi belajar nilai *effect size* nya ialah sebesar 1,90 yang apabila disesuaikan dengan kriteria interpretasi nilai *Cohen's d effect size* maka hasil tersebut termasuk dalam kategori tinggi.

Selain melihat dari rerata skor motivasi belajar melalui angket siswa, dilakukan pula pengamatan motivasi belajar siswa menggunakan lembar observasi siswa. Hasil observasi motivasi belajar siswa ditunjukkan pada Tabel 1.

Tabel 2. Hasil Penilaian pada Lembar Observasi Motivasi Siswa

Kelas	Rata-rata Pertemuan ke-			Rata-rata	Persentase (%)
	1	2	3		
Eksperimen	12,7	12,3	12,3	12,4	51,6
Kontrol	9	8,5	8,9	8,8	36,6

Tabel 2 menunjukkan kelas eksperimen memiliki perolehan persentase motivasi belajar sebesar 51,6 % sedangkan kelas kontrol sebesar 36,6 % atau selisish 20%. Berdasarkan konversi skala lima menurut Widoyoko (2009,242), maka kelas eksperimen berada pada kategori **cukup**. Sedangkan kelas kontrol dengan perolehan sebesar 36,6 % berada pada kategori **rendah**.

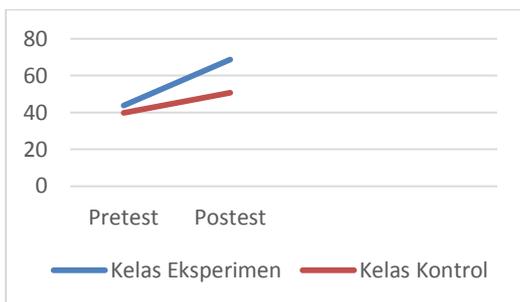
Sanaky (2015 : 6) menyatakan bahwa manfaat media pembelajaran adalah dapat meningkatkan motivasi belajar mengajar. Hal ini didukung pula oleh pendapat dari Akbar (2015:119) yang mengatakan bahwa manfaat dari media pembelajaran adalah dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga menimbulkan motivasi belajar dan interaksi secara langsung. Pembelajaran dengan menggunakan

media *Edmodo* menuntut siswa untuk fokus terhadap pembelajaran. Siswa dapat saling berkomunikasi pada kolom diskusi yang tersedia pada *Edmodo*. *Edmodo* sebagai salah satu media pembelajaran *online* memiliki fungsi meningkatkan fokus serta ketertarikan siswa terhadap materi yang disampaikan oleh guru.

Berdasarkan hasil yang telah diperoleh dan didukung dengan pendapat para ahli maka dapat dikatakan bahwa media pembelajaran *Edmodo* yang mendukung sistem pembelajaran *online* berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa.

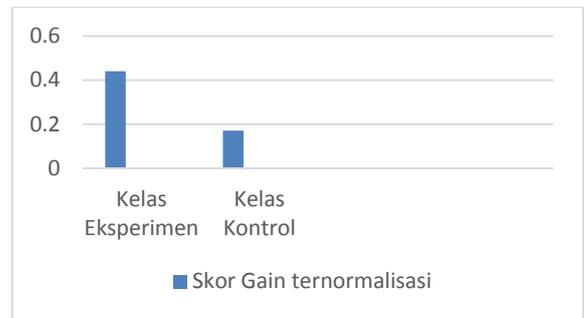
Pengaruh Penerapan Sistem Pembelajaran Online menggunakan Media Pembelajaran Edmodo terhadap Hasil Belajar Siswa

Hasil nilai *pretest* dan *posttest* siswa kelas eksperimen dan kontrol digambarkan pada Gambar 3.



Gambar 3. Diagram Perbandingan Hasil Belajar Siswa pada Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol berdasarkan Nilai *Pretest- Posttest*

Berdasarkan Gambar 3, terlihat bahwa kedua kelas memiliki nilai *posttest* lebih tinggi jika dibandingkan dengan nilai nilai *pretest*. Namun, pada kelas eksperimen nilai rata-rata yang lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol. Untuk melihat seberapa besar peningkatan hasil belajar akibat adanya pembelajaran IPA pada kedua kelas dapat dilihat pada hasil skor *N-Gain*. Berikut hasil uji *N-Gain* dapat dilihat pada Gambar 4.



Gambar 4. Diagram Rata-rata *N-Gain Score* Hasil Belajar Siswa Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Berdasarkan hasil skor *N-Gain* pada Gambar 4 dapat dijelaskan bahwa kelas eksperimen memiliki nilai skor *N-Gain* dalam kategori sedang yaitu berada antara rentang 0,3 hingga 0,7 sedangkan kelas kontrol tergolong rendah karena berada di bawah nilai 0,3. Pada pengujian hipotesis (*uji t*) menunjukkan hasil nilai Sig.(2-Tailed) $0,000 < \frac{1}{2} \alpha$ (0,05) yang berarti ada perbedaan signifikansi hasil belajar siswa antara kelas yang menerapkan sistem pembelajaran *online* menggunakan media pembelajaran *Edmodo* dengan kelas yang tidak menerapkan sistem pembelajaran *online* menggunakan media pembelajaran *Edmodo*.

Adanya pengaruh media pembelajaran *Edmodo* terhadap hasil belajar siswa dihitung menggunakan *Effect size*. Pada variabel hasil belajar nilai *effect size* nya ialah sebesar 1,89. Apabila disesuaikan dengan kriteria interpretasi nilai *Cohen* maka hasil tersebut termasuk dalam kategori tinggi.

Susanto (2015:12) mengatakan bahwa faktor yang mempengaruhi hasil belajar salah satunya adalah adanya minat/perhatian serta motivasi. Minat serta motivasi dipengaruhi oleh adanya media pembelajaran. Sanaky (2013:6) menyatakan bahwa media pembelajaran memberikan manfaat diantaranya memberikan suasana belajar yang menyenangkan dan menarik siswa untuk belajar,

meningkatkan motivasi belajar siswa dan memudahkan siswa dalam memahami materi. Selain itu, fungsi dari media pembelajaran adalah salah satunya fungsi atensi yaitu menarik perhatian siswa.

Berdasarkan pernyataan kedua ahli tersebut dapat mendukung pernyataan bahwa melalui penerapan pembelajaran *online* dengan menggunakan media pembelajaran *Edmodo* memang berpengaruh pada hasil belajar siswa. Adapun pengaruh yang ditimbulkan ialah meningkatkan motivasi belajar siswa lalu setelah motivasi belajar siswa meningkat, maka akan didapatkan hasil belajar siswa yang baik.

Faktor yang cukup penting dalam mempengaruhi hasil belajar menurut Susanto (2010:15-18) ialah model penyajian materi. Model penyajian materi yang menyenangkan, tidak membosankan, menarik, dan mudah dimengerti oleh para siswa tentunya berpengaruh positif terhadap keberhasilan belajar. Hal inilah yang memperkuat hasil penelitian bahwa melalui penerapan media *Edmodo* berpengaruh secara positif terhadap motivasi dan hasil belajar siswa.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan yang telah dilakukan, dapat dikemukakan kesimpulan yaitu: (1) Penerapan sistem pembelajaran *online* bercorak sosial media dengan menggunakan media pembelajaran berupa aplikasi *Edmodo* berpengaruh secara signifikan terhadap motivasi belajar siswa dengan nilai sebesar 1,9 dalam kategori tinggi. (2) Penerapan sistem pembelajaran *online* bercorak sosial media dengan menggunakan media pembelajaran berupa aplikasi *Edmodo* berpengaruh secara signifikan

terhadap hasil belajar siswa dilihat dengan nilai sebesar 1,89 dalam kategori tinggi.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang didapatkan, maka saran yang dapat diberikan adalah: 1) Hendaknya dalam melakukan penelitian juga dipertimbangkan secara matang mengenai materi yang sesuai dengan media pembelajaran yang digunakan serta tujuan dari pembelajaran yang ingin dicapai. (2) Peneliti hendaknya mempersiapkan serta memeriksa kembali perangkat pembelajaran serta media yang digunakan agar pada saat pembelajaran dapat berlangsung dengan lancar.

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, Sa'dun. (2015). *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung : PT Remaja Rosdakarta.
- Arsyad, Azhar. (2014). *Media Pembelajaran*. Jakarta : Raja Grafindo Persada.
- Becker, L. A. (2000). Effect Size Measures For Two Independent Groups. *Journal: Effect Size Becker*.
- Bundu, Patta. (2006). *Penilaian Keterampilan Proses dan Sikap Ilmiah dalam Pembelajaran Sains SD*. Jakarta : Depdiknas *Perkuliahan Teori Bodi Otomotif Di Prodi Ptm Jptk FKIP UNS*. Jurnal JIPTK. Vol. VI (2). Hlm 99-105.
- Sanaky, H. (2015). *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*. Yogyakarta : Kaukaba Dipantara.
- Susanto, A. (2013). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Trianto. (2010) . *Model Pembelajaran Terpadu*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Widoyoko, E. P. (2009). *Evaluasi Program Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.