

INFO ARTIKEL

Riwayat Artikel:

Diterima : 19-08-2022

Disetujui : 13-01-2023

PENDIDIKAN GEOGRAFI

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN E-LEARNING MENGGUNAKAN APLIKASI EDMODO TERHADAP HASIL BELAJAR MATA PELAJARAN GEOGRAFI SMA NEGERI 5 GORONTALO UTARA**Yulanda Hasan¹, Sunarty Eraku², Rusiyah³**¹(Pendidikan Geografi, FMIPA, Universitas Negeri Gorontalo)²(Pendidikan Geografi, FMIPA, Universitas Negeri Gorontalo)(✉) *rusiyah@ung.ac.id**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk melihat hasil belajar siswa kelas yang diberi perlakuan model pembelajaran *e-learning* berbasis edmodo dengan kelas yang diberi perlakuan model pembelajaran *e-learning* berbasis google class room. Penelitian ini menggunakan metode penelitian eksperimen dengan desain *post test-only control group design*. Teknik pengumpulan data menggunakan tes hasil belajar yang diberikan pada sampel penelitian. Sampel penelitian terdiri dari dua kelas yaitu kelas XI IPS 1 sebagai kelas eksperimen sedangkan XI IPS 2 sebagai kelas kontrol. Pengujian normalitas data menggunakan uji statistik chi-kuadrat untuk pasangan hipotesis nol H_0 dan tandingannya H_1 dengan taraf signifikan $\alpha = 0.05$. Hasil pengujian normalitas tes hasil belajar menunjukkan bahwa $\chi^2_{hitung} \leq \chi^2_{daftar}$ yaitu untuk kelas eksperimen sebesar $8.000 \leq 11.070$ dan untuk kelas kontrol sebesar $6.854 \leq 11.070$. Data hasil penelitian ini menunjukkan bahwa kedua kelas tersebut berdistribusi normal berdasarkan pengujian normalitas data, maka rata-rata skor hasil belajar peserta didik dengan menggunakan statistic uji t maka hasil pengujian hipotesis didapatkan $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu t_{hitung} 2.36 dan t_{tabel} 2.00. Hasil ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan antara hasil belajar siswa kelas yang menggunakan model pembelajaran *e-learning* berbasis edmodo dengan kelas yang menggunakan model pembelajaran *e-learning* berbasis google class room mata pelajaran geografi.

Kata Kunci: *E-Learning, Edmodo, Hasil Belajar.***ABSTRACT**

This study aims to know the students' learning outcomes in class that apply the E-learning based on Edmodo and class that apply the E-Learning based on Google Classroom. This is an experimental study using a post-test-only control group design. The data collection technique uses a test given to the sample. The sample consisted of two classes, including class XI IPS 1 as the experimental class and class XI IPS 2 as the control class. The normality the uses the chi-square statistical test for the hypotheses H_0 and H_1 at a significant level of $\alpha = 0.05$. The result of the data normality test shows that $\chi^2_{count} \leq \chi^2_{table}$, in which the experimental class is $8.000 \leq 11.070$. The data from this study indicate that the two classes are normally distributed based on the data normality test. The result of hypothesis test shows that t_{count} (2.36) $> t_{table}$ (2.00). This result indicates that there is a difference between students' learning outcomes in class that apply the E-Learning based on Edmodo and class that apply the E-Learning based on Google Classroom geography subject.

Keywords: *E-Learning, Edmodo, Learning outcomes.*

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi seiring dengan berjalannya waktu, setiap saat mengalami kemajuan/perubahan di hampir semua aspek kehidupan manusia (Widodo dan Mukminan, 2018). Hal ini harus diikuti dengan perkembangan mutu kemampuan manusia didalamnya.

Perkembangan mutu kemampuan manusia tidak lepas dari mutu pendidikan. Berdasarkan Undang-Undang No. 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional (Sisdiknas), berkembangnya peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan yang maha esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab (Noor, 2018). Sistem pendidikan nasional adalah keseluruhan komponen pendidikan yang saling terkait secara terpadu untuk mencapai tujuan pendidikan nasional.

Dalam bidang pendidikan, perkembangan teknologi internet mempengaruhi banyak hal salah satunya adalah ialah lahir konsep *E-Learning* (Arianti, 2020). Pembelajaran dalam jaringan/daring merupakan wujud dari salah satu model pembelajaran yang menggunakan fasilitas dengan pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi.

E-Learning dapat diartikan sebagai suatu wujud (Teknologi Informasi/TI) yang digunakan dalam ilmu pengetahuan seperti internet (Hanum, 2013). Pembelajaran online merupakan salah satu alternatif yang digunakan oleh guru pada wabah virus covid-19 seperti sekarang ini, salah satu akibat dari wabah virus korona/covid 19 dalam bidang pendidikan adalah terjadinya perubahan media/model yang digunakan dalam proses belajar mengajar, dulunya lebih banyak menggunakan sistem tatap muka di dalam kelas sekarang berubah menjadi sistem online/daring (Firman dan Rahayu, 2020).

Mengingat kondisi saat ini proses belajar mengajar dilaksanakan dalam bentuk online dimana seorang guru dituntut untuk berinovasi pada saat pembelajaran di dalam kelas online, yaitu lebih kreatif/inovatif dalam penyajian materi supaya siswa tidak mengalami rasa jenuh/bosan

selama mengikuti proses pembelajaran berlangsung (Herliandry dan Suban, 2020). Pemilihan media pembelajaran merupakan salah satu hal yang memiliki andil besar pada sebuah proses pembelajaran dimana hal tersebut akan berdampak terhadap keaktifan siswa dan hasil akhir yang diperoleh (nilai).

Nilai akhir pada proses setelah mengikuti pembelajaran sangat penting sebab guru dapat mengukur tingkat pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan melalui hasil belajar/nilai yang diperolehnya (Na'im dan Ahsani, 2021). Hasil belajar merupakan salah satu indikator berhasil tidaknya suatu proses pembelajaran (Dewi, dkk.,2015).

Hasil belajar mata pelajaran geografi di SMA Negeri 5 Gorontalo Utara Kelas XI IPS semester genap tahun ajaran 2020/2021 masih sangat bervariasi, tidak semua siswa mencapai standard KKM 70. Faktor yang menyebabkan rendahnya nilai yang diperoleh peserta didik pada kelas XI IPS SMA Negeri 5 Gorontalo Utara, salah satunya adalah media/aplikasi yang digunakan, dari beberapa pernyataan siswa kelas XI IPS SMA Negeri 5 Gorontalo Utara, bahwa kurangnya pemanfaatan aplikasi yang mereka sering gunakan dalam proses pembelajaran online ataupun dalam mengirim tugas, hanya berkisar pada aplikasi *Google Class Room* saja.

Peneliti memilih satu aplikasi yang cukup mendukung dalam hal proses pembelajaran online dan sebelumnya aplikasi ini belum digunakan terutama di kelas XI IPS yaitu aplikasi Edmodo, dimana aplikasi Edmodo sudah memiliki fitur-fitur yang cukup sesuai dengan kondisi pembelajaran online saat ini, dan selain itu juga dari segi tampilannya yang cukup unik dan berbeda dari aplikasi *Google Class Room* yaitu menyerupai tampilan facebook.

Menurut R. Deswara (2019), aplikasi Edmodo merupakan aplikasi social network seperti facebook namun perbedaannya dimana Edmodo cakupannya dalam pembelajaran yang mampu menghubungkan peserta didik dengan guru, orang tua dan materi-materi pembelajaran.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri 5 Gorontalo Utara, Alamat Jl. Ciharan, Desa Mootinelo, Kecamatan Kwandang, Kabupaten Gorontalo Utara, Provinsi Gorontalo. Waktu penelitian ini dilaksanakan pada semester ganjil tahun ajaran 2021/2022 kurang lebih 6 bulan mulai persiapan hingga pelaksanaan penelitian.

Populasi pada penelitian ini ialah semua peserta didik XI IPS SMA Negeri 5 Gorontalo Utara, yang berjumlah 121 orang terdiri dari 4 kelas. Pengambilan sampel pada penelitian dilakukan secara *Cluster Random Sampling*.

Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah instrument test, yaitu test berupa pilihan ganda sebanyak 15 butir dan essay 5 butir, dan wawancara digunakan untuk pengumpulan data ketika melakukan studi pendahuluan. Teknik analisis data yang digunakan adalah statistik deskriptif dan statistik inferensi.

Menurut Miles (2018), statistik deskriptif merupakan statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi. Menurut Sugiyono (2011), statistik inferensi merupakan teknik statistik yang dipakai dalam analisis data sampel.

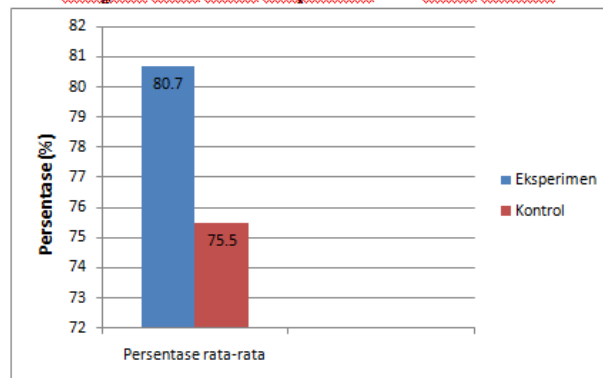
HASIL DAN PEMBAHASAN

Penggunaan aplikasi Edmodo pada kegiatan pembelajaran daring dapat di katakan mempunyai kelebihan, dari hasil pengamatan peneliti selama 4 kali pertemuan, dan juga bisa dilihat dari hasil pengujian hipotesis bahwa kedua kelas tersebut memiliki perbedaan nilai hasil belajar.

Pelaksanaan tes yakni berupa post-test yang dilakukan di luar perlakuan, setelah 4 kali pertemuan. Soal-soal post-test terdapat 20 butir soal dalam bentuk 15 objektif dan 5 essay. Tiap-tiap soal memiliki skor 1 untuk pilihan ganda atas jawaban yang benar dan skor maksimal 5 untuk essay jawaban yang benar.

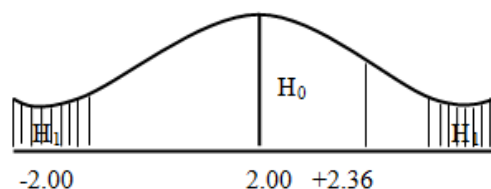
Berdasarkan hasil post-test yang dilakukan pada ke dua kelas tersebut menunjukkan bahwa hasil belajar geografi untuk kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol. Nilai hasil belajar geografi yang diperoleh melalui test yang diberikan pada siswa.

Gambar 1. Persentase Nilai Rata-rata Capaian Hasil Belajar Geografi Pada Kelas Eksperimen Dan Kelas Kontrol.



Berdasarkan gambar 1. di atas, nilai capaian kemajuan hasil belajar geografi untuk ke dua kelas tersebut memiliki perbandingan cukup signifikan. Hal ini menunjukkan bahwa pada kelas eksperimen dengan penyajian materi menggunakan model pembelajaran *E-Learning* berbasis aplikasi Edmodo mendapat respon lebih baik. Dari uji hipotesis yang diperoleh, bahwa nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $t_{hitung} = 2.36 > t_{tabel} = 2.00$ dengan demikian H_0 ditolak dan H_1 diterima.

Gambar 2. Kurva Penerimaan H_1 dan Penolakan H_0



Penggunaan aplikasi Edmodo pada kegiatan pembelajaran daring materi flora dan fauna di Indonesia dan dunia pada kelas XI IPS 1 SMA Negeri 5 Gorontalo Utara dapat dikatakan mempunyai kelebihan. Materi flora dan fauna merupakan materi yang dalam penyampaian materinya banyak menggunakan gambar contohnya seperti gambar jenis-jenis bioma dan gambar jenis-jenis fauna yang ada di setiap wilayah di Indonesia dan dunia.

Penggunaan aplikasi Edmodo yang menyerupai tampilan facebook sangat mendukung dalam penyampaian materi flora dan fauna, dimana seorang guru tinggal meng-upload gambar yang berhubungan dengan materi tersebut, kemudian pada bagian bawah dari setiap gambar yang di upload oleh guru siswa dapat langsung berkomentar, dan juga ada pilihan *Like* jika siswa menyukai gambar/dari materi tersebut. Berbeda halnya dengan penggunaan platform *Google Class Room* dimana gambar/materi yang di upload oleh guru hanya berupa tampilan file dari gambar/materi tersebut.

Dalam penggunaan aplikasinya Edmodo merupakan aplikasi edukasi dengan platform media sosial menyerupai facebook yang dapat digunakan dalam pembelajaran *E-Learning*, terutama pada kondisi saat ini/pandemi. Selain itu untuk aplikasi *Google Class Room* merupakan layanan yang bersifat gratis dari google yang dapat digunakan dalam sistem pembelajaran sebagai *E-Learning*.

Untuk kedua aplikasi ini memiliki keunggulan masing-masing tetapi dalam pembelajaran *E-Learning* berbasis aplikasi Edmodo di SMA Negeri 5 Gorontalo Utara memiliki pengaruh yang cukup besar terhadap nilai hasil belajar siswa, berdasarkan hasil yang diperoleh bahwa penggunaan platform Edmodo lebih efektif dibandingkan dengan platform *Google Class Room*. Hal tersebut dapat terlihat dari peningkatan nilai hasil belajar edmodo lebih tinggi dari nilai hasil belajar *Google Class Room* yaitu sebesar $80.7 > 75.5$.

Tahap untuk pembelajarannya itu sendiri pada kelas eksperimen siswa lebih terlihat aktif/ antusias dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, siswa mampu memahami dengan baik terhadap materi yang diajarkan, dan melatih keaktifan siswa dalam menyampaikan pendapat atau mengajukan pertanyaan ini terlihat yaitu pada kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan akhir.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan serta dari pembahasan di atas sebelumnya, bahwa terdapat perbedaan hasil belajar

antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Nilai rata-rata hasil belajar mata pelajaran geografi yang menggunakan model pembelajaran *E-Learning* berbasis Edmodo lebih tinggi dari rata-rata nilai hasil belajar geografi yang menggunakan model pembelajaran *E-Learning* berbasis *Google Class Room*. Dengan demikian, model *E-Learning* berbasis Edmodo lebih efektif digunakan dalam proses pembelajaran geografi di SMA Negeri 5 Gorontalo Utara.

DAFTAR PUSTAKA

- Arianti, S. (2020). *Pembelajaran Model E-Learning Menggunakan Aplikasi Edmodo Pada Mata Kuliah Kosmografi Mahasiswa Semester IV Program Studi Pendidikan Geografi*. Jurnal Meretas, 7(1).
- Dewi, N. G. A. A. L., Tripalupi, L. E., & Artana M. (2015). *Pengaruh Pelaksanaan Pembelajaran dan Kebiasaan Belajar Terhadap Hasil Belajar Ekonomi Kelas X SMA Lab Singaraja*. Tesis, 1.
- Firman, F., & Rahayu, S. (2020). *Pembelajaran Online di Tengah Pandemi Covid-19*. Indonesian Journal of Education (IJES), 3(2), 81-89.
- Hanum, N. S. (2013). *Keefektifan E-Learning Sebagai Media Pembelajaran (Studi Edvaluasi Model Pembelajaran E-Learning SMK Telkom Sandhy Putra Purwokerto)*. Jurnal Pendidikan Vokasi, 3(1), 90-102.
- Herliandry, L. D., & Suban, M. E. (2020). *Jurnal Teknologi Pendidikan Pembelajaran Pada Masa Pandemi Covid-19*. 22(1), 65-70.
- Miles, & Huberman. (2018). *Teknik Analisis Kuantitatif*. Jurnal Teknik Analisis, 1-7.
- Na'im, Z., & Fakhru Ahsani, E. L. (2021). *Peran Orang Tua Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Daring*. Pedagogika, 12(1), 32-52.
- Noor, T. (2018). *Rumusan Tujuan Pendidikan Nasional Pasal 3 Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No 20 Tahun 2013 Melalui Pendekatan Nilai-Nilai Yang Terkandung Dalam Ayat 30 Surah Ar-Ruum dan Ayat 172 Surah Al-'Araaf*. Universitas Singaperbangsa Karawang, 20, 123-144..

Sugiyono, (2011). *Metode Penelitian Kuantitatif dan r&d*. Bandung Alf (p.143).

Widodo, I., & Mukminan, M. (2018). *Pengembangan E-Learning Mata Pelajaran*

Geografi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas X SMA. Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan, 5(1), 12-25.