

## Penggunaan *E-Learning* Berbasis *Edmodo* Terhadap Hasil Belajar Kelas 4 Sekolah Dasar

**Sidra Nur Zyra**

Universitas Sultan Ageng Tirtayasa  
*sidra2317@gmail.com*

**Trian Pamungkas Alamsyah**

Universitas Sultan Ageng Tirtayasa  
*trian@untirta.ac.id*

**Rina Yuliana**

Universitas Sultan Ageng Tirtayasa  
*rinayuliana@untirta.ac.id*

### Abstract

*The increasing number of pandemic cases has an impact on the education sector. This study aims to determine whether the learning outcomes of students who use Edmodo are better than students who use Google Classroom. The method in this research is an experimental method with a quasi-experimental design. This method is an experimental based quantitative method to show whether there is an effect on the independent variable (treatment) to the dependent variable (results) in a controlled situation. The results of this study indicate the difference in the average learning outcomes of 78 for the experimental class and 56,5 for the control class. This is evidenced by the value of the different test results ( $t$ ) from the above calculation it is obtained that  $t_{count}$  3,74 and  $t_{tabel}$  1,68, which means that  $H_0$  is rejected and  $H_a$  is accepted. This indicates that the learning outcomes of students in the experimental class are better than students in the control class.*

**Keyword:** *Pandemics, e-Learning, Edmodo, Learning Outcomes.*

### Pendahuluan

Mengacu pada anjuran dari pemerintah untuk melakukan pembelajaran di rumah pada masa pandemi ini merupakan tantangan bagi seorang guru dalam menunaikan tanggung jawabnya. Pembelajaran yang semula dilakukan secara tatap muka, beralih menjadi pembelajaran secara virtual atau biasa kita sebut daring (dalam jaringan). Guru dituntut untuk tetap bisa menjalankan kewajibannya yaitu mendidik seperti biasa tanpa mengurangi hak peserta didik dalam mendapatkan pembelajaran. Selain itu, guru juga dituntut untuk bisa menyampaikan materi pembelajaran sekreatif mungkin dan memanfaatkan platform pembelajaran agar peserta didik mudah memahami pembelajaran.

Seiring dengan pesatnya perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang menyentuh dunia pendidikan, merangsang lahirnya sebuah metode pembelajaran yang disebut sebagai *e-learning*. *E-learning* membuat mekanisme belajar yang semula hanya dapat dilakukan di dalam ruangan kelas, kini dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja. *E-learning* membuat pembelajaran dapat dilakukan tanpa terikat oleh waktu sehingga pembelajaran menjadi efektif dan efisien.

*E-learning* adalah proses belajar yang memanfaatkan sumber belajar yang bersifat elektronik dan berbantuan komputer namun tidak selalu harus terhubung dengan internet (Prawiradilaga, 2016:2). *E-learning* dapat dikatakan sebagai media perantara dalam penyampaian program pembelajaran, pelatihan, atau pendidikan dengan menggunakan sarana elektronik seperti komputer atau alat elektronik lain seperti telepon genggam dengan berbagai cara untuk memberikan pelatihan, pendidikan, atau bahan ajar. *E-learning* dapat membuat peserta didik dapat belajar melalui PC/gawai di rumahnya masing-masing tanpa harus datang ke kelas untuk mengikuti pembelajaran.

Tersedia berbagai jenis *e-learning* yang telah diterapkan di sekolah. *Learning Management System (LMS)* merupakan salah satunya. LMS merupakan perangkat lunak/*software* untuk membuat pembelajaran secara online yang berbasis web. Didalamnya terdapat fitur-fitur yang bisa membantu kebutuhan dalam pembelajaran. Saat ini sudah terdapat banyak sekali LMS yang ditawarkan dan tentunya mempunyai keunggulan masing-masing. Salah satu jenis LMS yang sudah banyak digunakan adalah *edmodo*.

*Edmodo* merupakan *platform* sosial *online* gratis dan pribadi bagi para guru dan peserta didik untuk berbagi gagasan, *file*, kegiatan, dan tugas (Yakub, 2018: 3). *Edmodo* menyediakan ruang kelas dengan cara yang aman dan mudah untuk terhubung dan berkolaborasi. *Edmodo* memiliki fitur yang hampir sama dengan *facebook* sehingga penggunaannya merasa mudah dalam mengoperasikannya. Hanya saja bahasa program dalam *platform* ini masih berbahasa Inggris.

Dibalik canggihnya teknologi informasi dan komunikasi yang berkembang saat ini masih terdapat guru yang gaptek atau gagap teknologi. Padahal, disaat pandemi saat ini seharusnya guru dapat lebih kreatif lagi untuk merancang strategi pembelajaran agar peserta didik tidak bosan untuk belajar secara daring. Menurut pengalaman pribadi peneliti yang sebelumnya telah melaksanakan kegiatan Praktik Pengalaman Lapangan Kependidikan (PPLK) peneliti bertanya kepada peserta didik mengenai bagaimana pengalaman selama belajar di rumah. Kemudian mereka mengatakan bahwa pembelajaran yang mereka dapatkan cenderung monoton sehingga membuat bosan untuk belajar. Guru juga masih hanya memanfaatkan *whatsApp Group* dalam proses belajar mengajar. Hal ini diperkuat dengan data hasil survey yang dilaksanakan oleh LPPM Jatim yang menyebutkan bahwa persentase penggunaan *Whatsapp* sebagai *platform* pembelajaran di masa pandemi sebanyak 28,14%. Disini terlihat jelas bahwa *Whatsapp* merupakan *platform* yang paling sering diterapkan oleh pendidik dalam kegiatan belajar mengajar (KBM).

Pemanfaatan *Whatsapp Group* dalam pembelajaran *online* tentu sangat diperbolehkan sebagai salah satu opsi dalam pembelajaran daring. Namun, alangkah baiknya jika pendidik lebih mengoptimalkan penggunaan *platform* pembelajaran. Apalagi saat ini telah tersebar jenis-jenis *platform* pembelajaran yang mendukung pembelajaran masa pandemi ini. Penggunaan *Whatsapp Group* yang terus menerus dilakukan membuat peserta didik merasa jenuh dalam belajar. Lestari, dkk (2021) dalam penelitiannya menyebutkan bahwa selama pembelajaran *online* menggunakan *WhatsApp Group* di SDN Brati 02 motivasi belajar peserta didik mengalami penurunan sehingga hasil belajar pun ikut menurun. Hal ini sejalan dengan hasil wawancara peneliti dengan Ibu Maunah, S.Pd selaku wali kelas 4A SDN Blok C. Beliau mengutarakan bahwa terdapat peserta didik yang mengatakan bahwa ia bosan dengan pembelajaran yang hanya menggunakan *WhatsApp* karena mereka tidak bisa berkomunikasi dengan guru maupun teman sebayanya.

Belajar di masa pandemi seperti ini menjadi sebuah rintangan bagi peserta didik karena sistem belajar mereka berubah. Pembelajaran yang semula dilaksanakan di sekolah bersama teman-temannya kini berganti menjadi pembelajaran yang

dilaksanakan di rumah. Tak heran, banyak dari mereka yang mengeluh pada sistem pembelajaran seperti ini karena mereka merasa kehilangan semangat akibat tidak dapat berinteraksi bersama teman sebayanya maupun guru. Dalam keadaan seperti ini, sebuah kewajaran apabila peserta didik merasakan kejenuhan dalam belajar. Ditambah, KPAI juga menyebutkan bahwa banyak peserta didik tak bahagia belajar dari rumah dikarenakan orang tua mereka lebih galak mengajar dibandingkan dengan guru. Kondisi seperti inilah yang membuat hasil belajar menurun, karena faktor psikologis seperti motivasi dan minat belajar dapat mempengaruhi *output* belajar peserta didik (Slameto, 2010: 54).

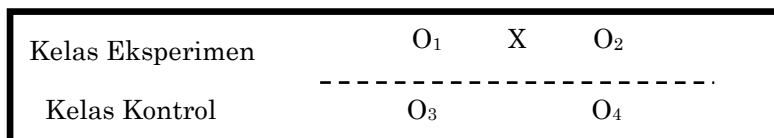
Kehadiran *edmodo* di tengah perkembangan zaman saat ini banyak memberikan dampak positif dalam bidang pendidikan. *Edmodo* dapat menjadi salah satu solusi bagi dunia sekolah dalam mengatasi kurangnya ketertarikan minat hingga antusias peserta didik dalam belajar. Hal ini dikarenakan dalam *edmodo* peserta didik dapat melakukan diskusi kapanpun dan dimanapun terkait pelajaran dengan sesama sehingga peserta didik dapat terlibat secara aktif didalamnya. Selain itu, pembelajaran menggunakan *edmodo* diharapkan dapat mempermudah peserta didik untuk memanfaatkan teknologi informasi yang mendukung kegiatan pembelajaran supaya hasilnya positif bagi hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan diatas, maka peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian mengenai “Penggunaan *E-learning* Berbasis *Edmodo* Terhadap Hasil Belajar Peserta didik Kelas 4 Sekolah Dasar” guna mengetahui apakah hasil belajar peserta didik pada kelas eksperimen lebih baik dibandingkan dengan hasil belajar peserta didik pada kelas kontrol.

**Metode**

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen. Menurut Sugiyono (2019: 111) metode penelitian eksperimen adalah metode penelitian yang dilakukan dengan percobaan, yang merupakan metode kuantitatif, digunakan untuk mengetahui pengaruh variabel independen (*treatment/perlakuan*) terhadap variabel dependen (hasil) dalam kondisi yang terkendalikan. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuasi eksperimen. Penelitian ini merupakan salah satu jenis penelitian kuantitatif yang sangat kuat mengukur sebab akibat (Prasetyo, 2008: 158).

Desain dalam penelitian ini adalah *non-equivalent control group design*. Dalam hal ini, subjek tidak dikelompokkan secara acak. Penelitian ini akan lebih baik nilai kelompok-kelompok dibandingkan serupa. Pada desain ini terdapat *pre-test* perlakuan yang berbeda dan terdapat *post-test*. Keuntungan dalam desain ini adalah kelas-kelas yang digunakan sebagaimana adanya pengaruh yang mungkin dari penyelenggaraan reaktif dapat dikurangi. Desain eksperimennya digambarkan sebagai berikut.



(Sugiyono 2012: 116)

Keterangan:

- O<sub>1</sub> : Hasil *pre-test* kelas eksperimen
- O<sub>3</sub> : Hasil *pre-test* kelas kontrol
- X : Perlakuan pada kelas eksperimen menggunakan *platform Edmodo*
- O<sub>2</sub> : Hasil *post-test* kelas eksperimen
- O<sub>4</sub> : Hasil *post-test* kelas kontrol
- : Menandakan bahwa subjek tidak dipilih secara acak

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Blok C, yang beralamat di Jl. Hiu No.10 Kavling Blok C Desa Masigit Kecamatan Jombang Kota Cilegon, Banten. Adapun waktu pelaksanaan penelitian ini berlangsung selama dua bulan yaitu pada bulan Februari s/d Maret 2022. Adapun populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik SDN BLOK C Tahun Pelajaran 2021/2022 dan sampel dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas 4 kelas 4A dan 4B dengan masing-masing berjumlah 20 orang.

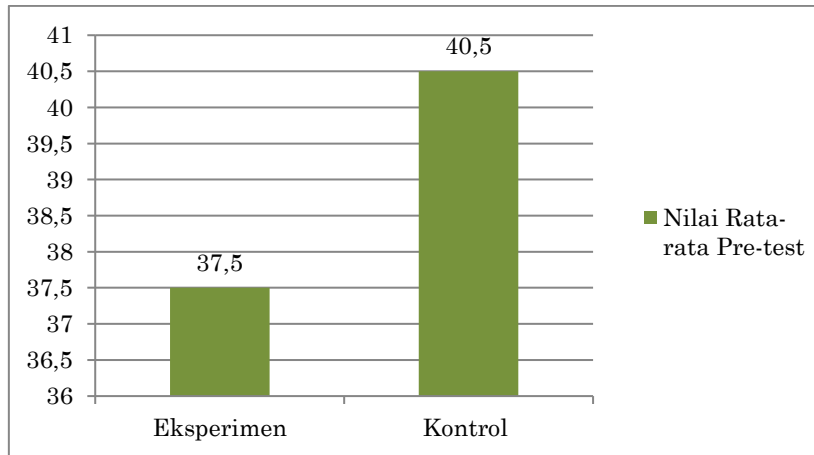
Secara garis besar, penelitian ini melewati beberapa tahapan pada pelaksanaannya yang meliputi: 1) Tahapan Awal; Tahapan ini diawali dengan melakukan penentuan sampel serta memilih kelas mana yang akan dijadikan sebagai kelas kontrol dan kelas eksperimen. Kemudian, berlanjut kepada tahap penyusunan instrumen yang berupa soal berbentuk pilihan ganda untuk *pre-test* dan *post-test*. Namun, sebelum masuk pada pelaksanaan, soal tersebut melewati beberapa proses terlebih dahulu seperti uji validitas, uji reliabilitas, tingkat kesukaran, dan daya pembeda. 2) Tahap Pelaksanaan; a) Melaksanakan *pre-test* pada kelas kontrol dan kelas eksperimen guna mengetahui sejauh mana pemahaman peserta didik mengenai materi yang akan diajarkan sebelum dilakukannya *treatment*. b) Memberikan materi pelajaran mengenai TEMA 6 “Cita-Citaku” Subtema 2 “Hebatnya Cita-Citaku” Pembelajaran ke- 6. Pada kelas kontrol, pembelajaran menggunakan *platform Google Classroom*, sedangkan pada kelas eksperimen, menggunakan *platform Edmodo*. c) Melaksanakan *post-test* pada kelas kontrol dan kelas eksperimen guna mengetahui *output*/hasil belajar peserta didik setelah dilakukan perlakuan (*treatment*). Kemudian, dapat terlihat perbedaan hasil belajar yang pada kedua kelas tersebut. 3) Tahap Pengolahan Data. Di tahapan ini, *output (pre-test dan post-test)* dari kedua kelas tersebut dianalisis sehingga dapat terlihat perbedaan antara kedua kelas tersebut. Setelahnya, dapat dilakukan kesimpulan atas hasil analisis tersebut.

Adapun instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah instrumen tes dan non tes. Instrumen tes dalam penelitian ini berupa tes objektif tipe pilihan ganda sebanyak 10 butir soal. Adapun aspek yang diukur adalah hasil belajar peserta didik pada saat *pre-test* dan *post-test*. Hal ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh maupun perbedaan antara hasil belajar menggunakan *Edmodo* dengan hasil belajar menggunakan *Google Classroom*. Tes hasil belajar berkaitan dengan hasil belajar yang terdiri atas 6 aspek HOTS, yaitu pengetahuan atau ingatan (C1), pemahaman (C2), aplikasi (C3), analisis (C4), evaluasi (C5), dan menciptakan (C6) sedangkan teknik pengumpulan non-tes dalam penelitian ini berupa observasi, wawancara, dan dokumentasi.

## Hasil

### *Hasil Pre-test*

*Pre-test* merupakan suatu tes yang dilakukan sebelum adanya *treatment* (perlakuan). Pada kelas kontrol, diterapkan perlakuan menggunakan *platform Google Classroom*, sedangkan pada kelas eksperimen menggunakan *platform Edmodo*. Tujuan dari dilakukannya *pre-test* adalah untuk mengetahui pengetahuan peserta didik sebelum adanya pembelajaran mengenai materi yang akan dipelajari. Soal pada *pre-test* berjumlah 10 soal dengan bentuk pilihan ganda. Adapun hasil dari pengolahannya dapat dilihat pada diagram berikut.

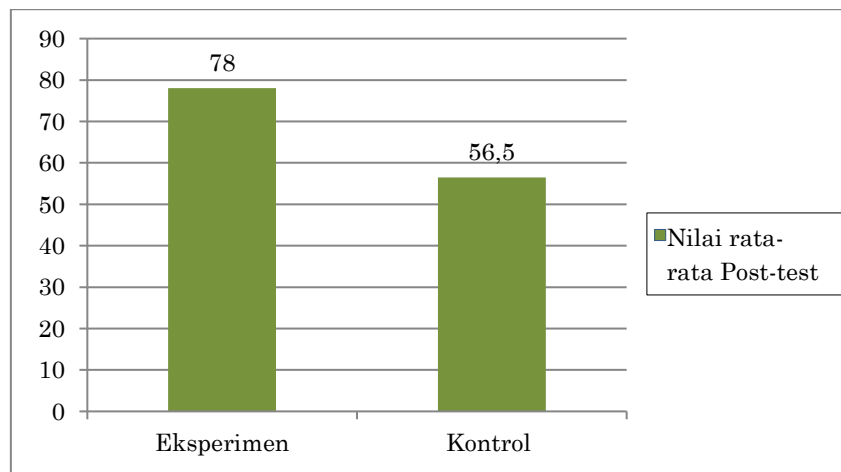


Gambar 1. Diagram Nilai Rata-rata Pre-test

Ditinjau dari diagram di atas, terlihat persentase nilai rata-rata *pre-test* pada peserta didik kelas eksperimen sebesar 37,5% sedangkan pada kelas kontrol sebesar 40,5%. Tidak ada perbedaan yang terlalu jauh antara kedua kelas tersebut.

### Hasil Post-test

*Post-test* merupakan suatu tes yang dilakukan setelah adanya *treatment* (perlakuan) atau setelah materi pembelajaran telah disampaikan oleh peneliti. Pada kelas kontrol, diterapkan perlakuan menggunakan *platform Google Classroom*, sedangkan pada kelas eksperimen menggunakan *platform Edmodo*. Tujuan dari dilakukannya *post-test* adalah untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan antara hasil belajar peserta didik pada kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah adanya pembelajaran. Soal pada *post-test* berjumlah 10 soal dengan bentuk pilihan ganda. Adapun hasil dari pengolahannya dapat dilihat pada diagram berikut.



Gambar 2. Diagram Nilai Rata-rata Post-test

Ditinjau dari diagram di atas, terlihat persentase nilai rata-rata *post-test* pada peserta didik kelas eksperimen sebesar 78% sedangkan pada kelas kontrol sebesar 56,5%. Terdapat perbedaan hasil belajar pada kedua kelas tersebut dimana hasil pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol.

### Hasil Uji Normalitas

Pada penelitian ini digunakan pengujian normalitas dengan rumus uji Shapiro Wilks dengan taraf signifikan 5% atau  $\alpha = 0,05$ . Pada rumus uji Shapiro Wilks, suatu data dapat dikatakan berdistribusi normal apabila nilai  $T_3 >$  nilai P berdasarkan tabel Shapiro Wilks dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 1. Hasil Uji Normalitas *Pre-Test*

Kelas	Jenis Uji	$T_3$	P (0,05)	Kesimpulan
Eksperimen	Shapiro	0,95	0,91	Berdistribusi Normal
Kontrol	Wilks ( $T_3$ )	0,95		

Tabel 2. Hasil Uji Normalitas *Post-Test*

Kelas	Jenis Uji	$T_3$	P (0,05)	Kesimpulan
Eksperimen	Shapiro Wilks	0,92	0,91	Berdistribusi Normal
Kontrol	( $T_3$ )	0,96		

Mengacu pada tabel di atas, diperoleh nilai  $T_3$  pada *pre-test* kelas eksperimen dan kelas kontrol masing-masing sebesar 0,95 dimana  $T_3 0,95 > P 0,91$  yang berarti data tersebut berdistribusi normal. Selain itu juga, diperoleh nilai  $T_3$  pada *post-test* kelas eksperimen sebesar 0,92 dimana  $T_3 0,92 > P 0,91$  yang berarti data tersebut berdistribusi normal. Sama halnya dengan kelas eksperimen, kelas kontrol juga memiliki  $T_3 > P$  dengan nilai  $0,96 > 0,91$ . Hal demikian menandakan bahwa data pada kedua kelas tersebut baik *pre-test* maupun *post-test* berdistribusi normal.

### Hasil Uji Homogenitas

Hasil uji homogenitas pada data akhir terlihat pada tabel berikut.

Tabel 3. Hasil Uji Homogenitas *Pre-Test*

Data	$S^2$	$F_{hitung}$	$F_{tabel}$	Hasil
Nilai <i>pre-test</i> Kelas Eksperimen	609,2	1,02	2,17	Homogen
Nilai <i>pre-test</i> Kelas Kontrol	594,5			

Tabel 4. Hasil Uji Homogenitas *Post-Test*

Data	$S^2$	$F_{hitung}$	$F_{tabel}$	Hasil
Nilai <i>post-test</i> Kelas Eksperimen	332,6	1,18	2,17	Homogen
Nilai <i>post-test</i> Kelas Kontrol	392,4			

Mengacu pada tabel di atas, diperoleh nilai  $F_{hitung}$  untuk *pre-test* pada kedua kelas sebesar 1,02 sedangkan  $F_{tabel}$  sebesar 2,17. Nilai  $F_{hitung}$  lebih kecil dibandingkan dengan nilai  $F_{tabel}$ . Selain itu, diperoleh nilai  $F_{hitung}$  untuk *post-test* pada kedua kelas sebesar 1,18 sedangkan  $F_{tabel}$  sebesar 2,17. Nilai  $F_{hitung}$  lebih kecil dibandingkan dengan nilai  $F_{tabel}$ . Hal demikian menunjukkan bahwa kedua kelas tersebut memiliki varians yang homogen (sama).

### Hasil Uji Hipotesis

#### a) Uji Dua Pihak (*Pre-test*)

Uji dua pihak bertujuan untuk membuktikan apakah data yang digunakan berasal dari kondisi awal yang sama, dimana tidak terdapat perbedaan yang signifikan pada kedua data kelompok yang dijadikan sebagai subjek penelitian dengan taraf signifikan nyata  $\alpha = 0,05$  dan  $dk = n_1 + n_2 - 2$ . Hipotesis yang diajukan:  
 $H_0 : \mu_1 = \mu_2$

$$H_a : \mu_1 \neq \mu_2$$

Keterangan:

$\mu_1$ : Rerata hasil belajar pada kelas eksperimen

$\mu_2$ : Rerata hasil belajar pada kelas kontrol

Adapun hasil dari uji beda dua pihak dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

**Tabel 5. Hasil Uji Dua Pihak *Pre-test***

Kelas	$\bar{x}$	S <sup>2</sup>	Dk	t <sub>hitung</sub>	t <sub>tabel</sub>
Eksperimen	37,5	609,2	38	-0,386	1,685
Kontrol	40,5	594,4			

Mengacu pada hasil analisis di atas, diperoleh  $-1,685 \leq -0,386 \leq 1,685$  dimana menurut pengujian, H<sub>0</sub> diterima yang berarti tidak terdapat perbedaan antara hasil belajar peserta didik yang menggunakan *Edmodo* dengan yang menggunakan *Google Classroom*.

**b) Uji -t Satu Pihak (*Post-Test*)**

Sebelumnya telah diketahui bahwa hasil uji prasyarat statistik data *post-test* berdistribusi normal dan berasal dari varians yang homogen (sama). Kemudian, berlanjut kepada statistik parametris dengan menggunakan rumus uji-t satu pihak, yaitu uji pihak kanan untuk mengetahui apakah hasil belajar peserta didik yang menggunakan *platform Edmodo* lebih baik dibandingkan dengan hasil belajar peserta didik yang menggunakan *Google Classroom*. Berikut ini merupakan hipotesis yang diajukan:

$$H_o : \mu_1 \leq \mu_2$$

$$H_a : \mu_1 > \mu_2$$

Keterangan:

$\mu_1$ : Rerata hasil belajar pada kelas eksperimen

$\mu_2$ : Rerata hasil belajar pada kelas kontrol

Hasil uji hipotesis tersebut dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

**Tabel 6. Uji Perbedaan Dua Rata-rata (Satu Pihak) *Post-test***

Statistik	Eksperimen	Kontrol
Jumlah Siswa (N)	20	20
Nilai Rata-rata ( $\bar{x}$ )	78	56,5
Varians (S <sup>2</sup> )	332,6	392,4
Derajat Kebebasan (dk)	38	
t <sub>hitung</sub>	3,57	
t <sub>tabel</sub>	1,685	
Keputusan	H <sub>0</sub> ditolak, H <sub>a</sub> diterima	

Mengacu pada hasil analisis di atas, diperoleh nilai t<sub>hitung</sub> sebesar 3,57 dan t<sub>tabel</sub> sebesar 1,685. Hal ini berarti bahwa t<sub>hitung</sub> > t<sub>tabel</sub>, sehingga H<sub>0</sub> ditolak dan H<sub>a</sub> diterima. Berarti, penggunaan *e-learning* berbasis *Edmodo* lebih baik dibandingkan dengan penggunaan *e-learning* berbasis *Google Classroom*.

**Pembahasan**

Berdasarkan hasil uji penelitian yang telah dilaksanakan, diketahui bahwa *platform Edmodo* dapat mempengaruhi hasil belajar peserta didik kelas 4 di SDN Blok C. Hal tersebut dilatarbelakangi oleh rasa ingin tahu peserta didik untuk mempelajari hal baru yaitu belajar menggunakan *platform* ini. Disamping itu, ditunjang oleh desain daripada *edmodo* itu sendiri yang *eye-catching* serta menyerupai *Facebook* seperti yang diutarakan oleh Ariani dan Helsa (2019:18). Beliau mengutarakan bahwa *Edmodo* merupakan *platform* media sosial yang sering digambarkan sebagai *Facebook*

untuk sekolah dan dapat berfungsi lebih banyak lagi sesuai dengan kebutuhan. Seperti yang telah kita ketahui saat ini, tak sedikit orang yang mengenal platform media sosial yang satu ini. Semua kalangan, baik remaja sampai orang dewasa telah menggunakannya. Uniknya, seusia anak sekolah dasar pun tak jarang sudah mengenal bahkan mempunyai akun media sosial ini. Maka dari itulah, peneliti tertarik untuk melakukan eksperimen dengan menggunakan *platform* ini.

Selanjutnya, berdasarkan data penelitian yang telah dilaksanakan ditemukan nilai  $t_{hitung} = 3,74$  dan  $t_{tabel} = 1,685$  dimana  $t_{hitung} > t_{tabel}$ , sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Maksudnya, penggunaan *e-learning* berbasis *Edmodo* lebih baik dibandingkan dengan penggunaan *e-learning* berbasis *Google Classroom*. Penelitian serupa telah dilaksanakan oleh Batita (2019) yang menyatakan bahwa implementasi *blended learning* dengan *edmodo* mampu meningkatkan hasil belajar kognitif. Kajian yang sama oleh Fernanda (2021) menyatakan bahwa media pembelajaran *online* berbasis *Edmodo* terbukti telah mempermudah peserta didik dalam mengakses materi dan berdiskusi secara *online* serta memberikan pengaruh terhadap hasil belajar. Senada dengan Zahara (2021) diperoleh hasil yang signifikan terhadap hasil belajar peserta didik antara sebelum dan sesudah diterapkan *e-learning* berbasis *Edmodo* dengan dibuktikan oleh hasil  $t_{hitung}$  sebesar  $-8,241$  dan nilai sig (*2 tailed*)  $< 0,05$  yaitu  $0,000 < 0,05$  dimana  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Nababan (2021) pun mendukung penelitian serupa dan menyatakan bahwa penerapan *Edmodo* dapat mempengaruhi hasil yang signifikan terhadap mata pelajaran PKn.

Sehubungan dengan yang telah disampaikan di atas, *Edmodo* terbukti membawa dampak positif terhadap hasil belajar peserta didik. Hal demikian ditunjukkan oleh tingginya antusiasme dan semangat belajar peserta didik pada saat penelitian berlangsung. Mereka berdiskusi dengan temannya pada sebuah forum yang ada di dalamnya. Selain itu, peserta didik mengakses materi pembelajaran dan mengerjakan tugas secara mandiri melalui PC masing-masing. Dengan demikian, peserta didik menjalankan kegiatan pembelajaran dengan baik sehingga sejalan lurus dengan hasil belajar yang diperoleh.

Namun, di balik itu semua tentunya tidak terlepas oleh kendala yang dihadapi selama penelitian terlebih ini merupakan hal baru bagi mereka. Pun sudah dipastikan mereka belum mengenal *tools* serta bagaimana cara mengoperasikan *platform Edmodo* ini. Mengingat hal itu, peneliti melakukan demonstrasi untuk mengenalkan terlebih dahulu kepada mereka terkait *tools*, fitur, dan kegunaannya sampai bagaimana cara aksesnya. Disamping itu, peserta didik juga mengalami kendala pada saat proses *log-in* yang mana akun peserta didik belum terverifikasi sehingga mereka tidak bisa akses di dalamnya. Ada pula sebagian dari mereka yang belum memiliki akun *e-mail*. Untuk meminimalisir kendala tersebut, peneliti mengambil alternatif dengan meminjamkan akun peneliti kepada peserta didik serta mengarahkan peserta didik untuk membuat akun *e-mail*.

Kemudian, dilaksanakan *pre-test* dan *post-test* untuk mengukur sejauh mana pemahaman peserta didik sebelum dan sesudah diberikan pembelajaran. Adapun pemberian materi dilakukan dengan bantuan *PowerPoint* dan *Screen Projector*. Sisanya, peserta didik mengakses materi pembelajaran secara mandiri yang telah diunggah peneliti pada arsip dalam *Edmodo* maupun *Google Classroom*. Namun, sebelum itu tentu harus melewati proses *log-in*, baru setelahnya mengisi presensi kehadiran yang telah tersedia di *home page*. Peserta didik membaca do'a sesuai dengan kepercayaan masing-masing. Peneliti pun memulai pembelajaran dengan memberikan apersepsi terkait materi pembelajaran sebelumnya dan materi yang akan dipelajari, kemudian dilanjutkan dengan menjawab *pre-test*. Setelah itu, diberikan materi mengenai Tema 6 "Cita-Citaku" Subtema 2 "Hebatnya Cita-Citaku" Pembelajaran ke-6 dilanjutkan dengan membaca bahan ajar yang tersedia di arsip



baru setelahnya diarahkan untuk mengerjakan *post-test*. Di akhir kegiatan pembelajaran, peserta didik menarik kesimpulan atas pembelajaran yang telah dilaksanakan.

Setelah pembelajaran dilaksanakan, terlihat ada perbedaan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol terutama hasil belajar (*output*). Padahal, dalam pelaksanaan pembelajarannya dilakukan dengan sama dan tidak ada perbedaan. Yang membedakan adalah hanya pada *platformnya* saja. Hal ini dikarenakan oleh fitur-fitur yang ada pada *Edmodo* lebih lengkap dibandingkan *G-Class* serta dapat membuat kelas lebih dinamis karena memungkinkan interaksi antara guru dengan peserta didik maupun antar sebayanya dalam hal pelajaran atau tugas (Basori, 2013: 101). Di samping itu, minat belajar peserta didik pada kelas eksperimen juga lebih tinggi jika dibandingkan dengan kelas kontrol. Hal demikianlah yang membuat terjadinya perbedaan hasil belajar pada kedua kelas tersebut. Sama halnya dengan penelitian yang dilakukan oleh Muhajir, *et.al.* (2019) hasil rata-rata belajar peserta didik pada kelas eksperimen lebih besar jika dibandingkan pada kelas kontrol. Beliau juga menambahkan bahwa penggunaan *Edmodo* lebih efektif mengembangkan minat serta hasil belajar peserta didik. Penerapan *Edmodo* selain berpengaruh terhadap keefektifan belajar, namun juga dapat menciptakan tingginya tingkat literasi digital mahasiswa (Hasnawati, *et al.*, 2022). Terkait dengan hasil penelitian yang telah disajikan di atas, hal ini pun sejalan dengan pendapat ahli yaitu Syah (2014:129) yang mengemukakan bahwa salah satu faktor yang mempengaruhi hasil belajar adalah *approach to learning* (pendekatan belajar) dimana apabila pada saat guru maupun peserta didik menggunakan strategi/metode yang tepat dalam kegiatan belajar maka akan berbanding lurus dengan hasil belajar yang positif, begitu pun sebaliknya.

## Simpulan

Berdasarkan pada hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat ditarik kesimpulan bahwa penggunaan *platform Edmodo* dapat dijadikan sebagai media pembelajaran *e-learning*. Hal ini dikarenakan *Edmodo* memiliki fitur-fitur yang menunjang proses pembelajaran khususnya di masa pandemi seperti ini. *Edmodo* membuat proses pembelajaran menjadi mudah dilaksanakan karena dapat dilakukan dimana saja tanpa perlu bertatap muka secara langsung. Namun, interaksi antara peserta didik dengan guru maupun dengan sesama peserta didik lainnya dapat terjalin di dalamnya.

Hasil analisis dan uji hipotesis yang telah peneliti lakukan pun telah membuktikan penggunaan *e-learning* berbasis *Edmodo* lebih baik dibandingkan dengan penggunaan *e-learning* berbasis *Google Classroom*. Mengacu pada perhitungan analisis *post-test* uji *one tail* (satu pihak), diperoleh hasil  $t_{hitung} 3,74 > t_{tabel} 1,688$  yang berarti bahwa  $H_a$  diterima. Hal demikian menandakan bahwa hasil belajar peserta didik pada kelas eksperimen lebih baik dibandingkan dengan hasil belajar peserta didik pada kelas kontrol.

## Referensi

- Ariani, Y. & Helsa, Y. (2019). *Desain Kelas Digital Menggunakan Edmodo dan Schoology*. Yogyakarta: Deepublish.
- Basori. (2013). *Pemanfaatan Social Learning Network "Edmodo" dalam Membantu Perkuliahan Teori Bodi Otomotif di Prodi PTM JPTK FKIP UNS*. *JIPTEK 4* (2):101.
- Batita. (2019). *Analisis Perbandingan Blended Learning berbasis Edmodo dan Google Classroom ditinjau dari Motivasi dan Hasil Belajar Siswa*. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer 3* (4): 3756-3764.

- Fernanda, D., AlbetEka, & Sudarwanto, T. (2021). *Pengaruh Media Pembelajaran Online Berbasis Edmodo Terhadap Hasil Belajar Siswa*, 9 (2): 1195-1201.
- Hasnawati, Tarmizi, P., & Anggraini, D. (2022). Efektivitas Penerapan Aplikasi Edmodo Pada Mata Kuliah Konsep Dasar Seni Tari. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 15(1), 13–21.
- Lestari, L., F. dkk. (2021). *Dampak Pembelajaran Online Berbasis Aplikasi Whatsapp Group dan Google Classroom Terhadap Hasil Belajar di SDN Brati 02*. *Jurnal Pendidikan Ke-SD-an*, 7 (3): 1156.
- Muhajir, dkk. (2019). *Efektivitas Media Pembelajaran Edmodo terhadap Minat dan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Sistem Komputer Jurusan Teknik Komputer Jaringan di SMK Negeri Al- Mubarkaya*, *jurnal Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 3 (1): 43-52.
- Nababan. (2021). *Pengaruh Model Pembelajaran E-Learning Berbasis Edmodo Terhadap Hasil Belajar PKN Pada Materi Pokok Menapaki Jalan Terjal Penegakan HAM Di Indonesia Siswa Kelas XI Semester Ganjil Di SMA Negeri 20 Medan*, 3 (2): 1-12.
- Prawiradilaga, D. S. (2016). *Mozaik Teknologi Pendidikan e-Learning*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Prasetyo, B. (2008). *Metode Penelitian Kuantitatif: Teori dan Aplikasi*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Slameto. (2010). *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Syah, M. (2014). *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Yakub, A. F. (2018). *Buku Panduan Guru: Edmodo Sebagai Media E-Learning Kimia Berbasis Smartphone*. Makassar: Yayasan Pemerhati, Pengkaji dan Pendukung Program Pendidikan Indonesia.
- Zahara, N. N. (2021). *Efektivitas Media E-Learning Berbasis Edmodo Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN 02 Ngabul Jepara*, 1 (1): 19-24.