

Pemanfaatan *E-Learning* Berbasis *Edmodo* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Materi “Membuat Animasi Stop Motion” Mata Pelajaran Menguasai Dasar Animasi Stop Motion Siswa Kelas XI Multimedia 1 di SMK Wachid Hasyim 2 Surabaya

Silfia Rosyda

Mahasiswa Kurikulum dan Teknologi Pendidikan, FIP, Universitas Negeri Surabaya,
silfiarosyda@gmail.com

Rusijono

Dosen KTP, FIP, Universitas Negeri Surabaya, rusijono@unesa.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui manfaat Penerapan *E-Learning* berbasis *Edmodo* dalam meningkatkan hasil belajar mata pelajaran menguasai dasar animasi stop motion. Jenis Penelitian ini Eksperimen menggunakan desain *Pretest-Posttest Control Group Design*. Variabel dalam penelitian ada 2 yaitu pembelajaran menggunakan *E-Learning* berbasis *Edmodo* dan hasil belajar. Metode pengumpulan data dalam penelitian ini ada dua yaitu observasi dan tes. Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan Uji t. Hasil Penelitian ini menunjukkan bahwa perlakuan dengan menggunakan *E-Learning* berbasis *Edmodo* dapat meningkatkan hasil belajar dibandingkan metode ceramah dan pembelajaran langsung pada materi Membuat Animasi Stop Motion siswa kelas XI Multimedia di SMK Wachid Hasyim 2 Surabaya.

Kata Kunci: Pemanfaatan, *E-Learning* berbasis *Edmodo*, Membuat Animasi Stop Motion

Abstract

This study aims to determine the benefits of *E-Learning* implementation based *Edmodo* in improving student learning outcomes on Mastering Basic Stop Motion Animated subjects. This type of research is an experiment with *Pretest-Posttest Control Group Design* design. There are 2 variables of this research, these are learning with *Edmodo* based *E-learning* and learning outcomes. The methods of collecting data in this study there are two, those are observations and tests. Data analysis technique in this research use t test. The conclusion of this study shows that treatment using *Edmodo*-based *E-Learning* can increase the learning outcomes than lecture method and direct learning on Making Stop Motion Animated subject on students of 11th grade of Multimedia at SMK Wachid Hasyim 2 Surabaya.

Keywords: Using, *Edmodo* based *E-Learning*, Making Stop Motion Animated

PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi membuat tantangan yang dihadapi oleh para lulusan SMK semakin kompetitif. Hanya lulusan berpotensi dan memiliki kompetensi di bidangnya yang diperhitungkan oleh dunia kerja. Kompetensi Kejuruan SMK program studi Multimedia salah satunya adalah Produktif Multimedia materi Membuat Animasi Stop Motion yang didasarkan pada karakteristik SMK yaitu “*Market Driven*” yaitu berdasarkan kebutuhan dunia kerja atau dunia usaha (DUDI).

Di SMK Wachid Hasyim 2 Surabaya kelas XI program Multimedia 1. Berdasarkan wawancara pada guru produktif Multimedia mata pelajaran Stop Motion pada tanggal 02 Januari 2017 metode pembelajaran menggunakan metode ceramah dan penugasan. Aktivitas belajar siswa tergolong rendah dengan mengakibatkan rendahnya pula hasil belajar siswa dalam mata pelajaran

Menguasai Dasar Animasi Stop Motion materi membuat animasi stop motion.

Dari hasil kegiatan wawancara yang dilakukan peneliti dengan narasumber juga mendapati, bahwa hasil belajar pada mata pelajaran Stop Motion materi Membuat Animasi Stop Motion mengalami penurunan. Hal tersebut diperkuat dari hasil penugasan siswa diperoleh nilai ketuntasan dibawah rata-rata sebanyak 65% dari total keseluruhan siswa padahal standart ketuntasan minimal (SKM) harus mencapai nilai 75.

Sedangkan hasil wawancara peneliti terhadap peserta didik, mereka merasa kurang terkonsep dalam melakukan sebuah pembelajaran mereka kurang fokus dan terkesan kurang tertarik dengan pembelajaran dikelas siswa terkesan lebih nyaman belajar mandiri dengan mempelajari tutorial secara individu dengan langsung mengumpulkan tugas jika sudah terselesaikan. Tetapi guru ingin memantau dan menjadi fasilitator siswa disaat siswa melakukan pembelajaran mandiri diluar situasi kelas. Berdasarkan hasil observasi dan mengajukan

pertanyaan pada siswa, siswa merasa pola pembelajaran menggunakan metode ceramah kurang menarik dikelas sehingga lebih memilih menggunakan tutorial secara mandiri tanpa adanya pembelajaran dan siswa bebas mengerjakan tugas tanpa terfokus pada waktu dan ruangan. Kurangnya ketertarikan siswa inilah yang menyebabkan rendahnya hasil belajar siswa dalam materi membuat Animasi stop motion.

E-Learning adalah pembelajaran jarak jauh (*distance Learning*) yang memanfaatkan teknologi komputer, jaringan komputer dan/atau Internet. Hal senada juga diungkapkan Som Naidu (2006) yang mendefinisikan *E-Learning* sebagai penggunaan secara sengaja jaringan teknologi informasi dan komunikasi dalam proses belajar dan mengajar. Istilah lain yang mengacu pada hal yang sama, yaitu *online learning* atau *web based learning*. Dengan *E-Learning* memungkinkan pembelajar untuk belajar melalui komputer di tempat mereka masing-masing tanpa harus secara fisik pergi mengikuti pelajaran di kelas.

Pemilihan aplikasi *Edmodo* dalam penelitian ini disebabkan *Edmodo* termasuk aplikasi LMS atau yang lebih dikenal dengan sebutan *Learning Management System* adalah suatu perangkat lunak yang digunakan untuk membuat materi pembelajaran secara *online* berbasiskan web dan mengelola kegiatan pembelajaran serta hasil-hasilnya. Di dalam LMS juga terdapat fitur-fitur yang dapat memenuhi semua kebutuhan dari penggunaan dalam hal pembelajaran. Saat ini ada banyak jenis LMS yang ditawarkan, setiap jenis LMS memiliki keunggulan tersendiri. *Edmodo* merupakan salah satu jenis LMS yang sering digunakan saat ini.

Edmodo merupakan media jejaring sosial yang khusus dibuat untuk dimanfaatkan bagi keperluan pendidikan, dimana tampilan utamanya menyerupai *facebook*, namun *Edmodo* memiliki beberapa keunggulan fasilitas seperti pembuatan grup untuk masing-masing kelas dan sub grup untuk beberapa kelompok dalam kelas tersebut, pembuatan *assignment*, pembuatan *quiz*, penilaian, dll. Kemudian *Edmodo* memiliki lima keunggulan. Pertama, *Edmodo* dapat membantu guru dalam membuat berita dalam grup atau memberi tes yang bersifat *online*. Kedua, *Edmodo* juga akan memungkinkan siswa untuk mengirim artikel dan blog yang relevan dengan kurikulum kelas sesuai dengan perintah guru. Ketiga, guru dapat menggunakan *Edmodo* untuk mengembangkan ruang diskusi dimana guru dapat menggunakan *Edmodo* untuk menginstruksikan, menetapkan, dan membicarakan dengan siswanya secara *online* di waktu yang sama. Terakhir, orang tua dapat memantau kegiatan anaknya dalam pembelajaran menggunakan *Edmodo*.

Didalam pemanfaatannya nanti akan digunakan model *Web Cetric Course* dimana guru akan menyampaikan

sebagian materinya melalui pembelajaran tatap muka, dan sebagian lagi menggunakan *Edmodo*. Pada materi tatap muka guru akan menjelaskan konsep animasi *stopmotion* serta menyampaikan tutorial secara singkat, sedangkan pada materi di *E-Learning* berbasis *Edmodo* guru menyampaikan tutorial dan memantau siswa dalam pengerjaannya. Fungsinya disini saling melengkapi dimana guru akan membimbing siswa dalam mengerjakan praktik membuat animasi *stop motion*. Karena dalam penelitian ini pengendalian seluruh aktifitas di *Edmodo* adalah guru, maka peneliti akan membekali guru dengan penggunaan *Edmodo* terlebih dahulu untuk menunjang penelitian yang akan dilakukan.

METODE

Jenis Penelitian ini Kuantitatif dalam hal ini penelitian menggunakan desain *Pretest-Posttest Control Group Design*. Desain tersebut diambil karena dalam penelitian ini mempunyai dua grup, sehingga peneliti mengambil data dengan kelas eksperimen yaitu XI MM 1 dengan menggunakan *E-Learning* berbasis *Edmodo* dibandingkan dengan kelompok kontrol yaitu kelas XI MM2 yang hanya menggunakan metode ceramah dan pembelajaran langsung. Pada pola yang digunakan sebagai berikut:

$$\begin{array}{l} E = O_1 \quad X_1 \quad O_2 \\ K = O_3 \quad X_2 \quad O_4 \end{array}$$

(Arikunto, 2006:85)

Keterangan :

X_1 : Variabel penelitian menggunakan *E-Learning* berbasis *Edmodo*

X_2 : Variabel penelitian menggunakan pembelajaran langsung

E : Kelompok eksperimen menggunakan *E-Learning* berbasis *Edmodo*

K : Kelompok kontrol menggunakan pembelajaran langsung

O_1, O_3 : *Pretest*

O_2, O_4 : *Posttest*

Dalam penelitian ini terdapat variabel bebas dan variabel terikat. Pada penelitian ini yang menjadi variabel bebas dan terikat adalah:

1. Variabel bebas: pembelajaran menggunakan *E-Learning* berbasis *Edmodo*.
2. Variabel terikat, : hasil belajar mata pelajaran Menguasai Dasar Animasi Stop Motion dalam membuat animasi *stopmotion*.

Lokasi yang dipilih peneliti untuk melaksanakan penelitian ini adalah SMK Wachid Hasyim 2 Surabaya

metode pengumpulan data dalam penelitian ini penulis menggunakan teknik observasi dan tes sebagai metode dalam mengumpulkan data.

Metode observasi ini digunakan untuk mengumpulkan data yang berkaitan dengan langkah-langkah pemanfaatan *E-Learning* berbasis *Edmodo* sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran Menguasai Dasar Animasi Stop Motion

Pada penelitian ini menggunakan Tes Unjuk Kerja atau tes perbuatan, dijalankan sebelum siswa diberikan perlakuan mengenai pemanfaatan e-leraning berbasis *Edmodo* akan diuji coba (*pre test*). Tes juga diberikan setelah siswa diberikan perlakuan berupa pemanfaatan *E-Learning* berbasis *Edmodo* (*post test*). Bentuk tes dalam penelitian adalah tes unjuk kerja diberikan berupa 15 soal. Dan yang menilai adalah seorang guru Multimedia. Teknik analisis data perhitungan observasi dengan menggunakan:

$$KK = \frac{2S}{N1 + N2}$$

(Arikunto, 2013: 244)

Keterangan :

KK : Koefisien kesepakatan pengamatan

S : Sepakat, jumlah kode yang sama untuk objek yang sama

N1 : Jumlah nilai kategori pertama untuk pengamat pertama

N2 : Jumlah nilai kategori pertama untuk pengamat kedua

Dalam menjawab rumusan masalah yang telah dirumuskan, maka peneliti menggunakan teknik analisis kuantitatif dengan menggunakan Uji t. Untuk sampel menggunakan random bebas, hasil dihitung menggunakan rumus *t – test* sebagai berikut:

$$t = \frac{M_1 - M_2}{\sqrt{\frac{\Sigma_1^2 + \Sigma_2^2}{N(N-1)}}}$$

(Arikunto, 2010:352)

Keterangan:

t :harga t

M₁ : mean / nilai rata-rata hasil untuk kelompok eksperimen

M₂ : mean / nilai rata-rata hasil untuk kelompok kontrol

Σ_{x1}² : jumlah kuadrat nilai kelompok eksperimen

Σ_{x2}² : Jumlah kuadrat nilai kelompok kontrol

N :Jumlah subjek pada kelompok eksperimen dan kontrol

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan analisis data yang diketahui pada observasi guru dikelas eksperimen diperoleh Berdasarkan perhitungan yang telah diperoleh dengan N= 36-1 = 35 taraf kepercayaan 95% maka diperoleh r_{tabel} 0,334 < t_{hitung} = 0,93 . maka data yang dianalisis menunjukkan adanya persamaan atau sebuah kesepakatan antara observer I dan observer II. Jadi rerata hasil observasi guru sebesar 95%.

Dari hasil observasi terhadap guru dalam memanfaatkan *E-Learning* berbasis *Edmodo* diperoleh hasil rata-rata 95% jika hasil tersebut dikonsultasikan dengan kriteria maka tergolong **baik sekali**.

Kemudin berdasarkan data observasi siswa diperoleh dengan N= 36-1 = 35 taraf kepercayaan 95% maka diperoleh r_{tabel} 0,334 < t_{hitung} = 0,867 . maka data yang dianalisis menunjukkan adanya persamaan atau sebuah kesepakatan antara observer I dan observer II. Jadi rerata hasil observasi siswa sebesar 83%.

Dari hasil observasi terhadap siswa dalam memanfaatkan *E-Learning* berbasis *Edmodo* diperoleh hasil rata-rata 83% jika hasil tersebut dikonsultasikan dengan kriteria maka tergolong **baik sekali**.

Kemudian untuk menguji rumusan masalah keefektifan pemanfaatan *E-learning* berbasis *Edmodo* dalam meningkatkan hasil belas dilakukan Tes dalam bentuk observasi hasil belajar siswa dengan berisikan indikator ketuntasan belajar tentang membuat animasi stop motion. Tes dilakukan untuk memperoleh data hasil belajar siswa sebelum dan setelah memanfaatkan *E-Learning* berbasis *Edmodo* yang telah dilaksanakan meningkatkan hasil belajar siswa melalui Uji t (test). Hasil t yang diperoleh pada kelas eksperimen yaitu XI Multimediaa 1 SMK Wachid Hasyim Surabaya hasil t yang diperoleh = 3,05 dan db = 68, jadi apabila hasil tersebut dikonsultasikan dengan tabel statistik nilai t kritik pada ts 0,05 = 1,995, 1,995 < 3,05, sedangkan pada kelas kontrol yaitu XI Multimedia 2 Surabaya hasil t yang diperoleh = 3,05 dan db = 68, jadi apabila hasil tersebut dikonsultasikan dengan tabel statistik nilai t kritik pada ts 0,05 = 1,995 , 2,65, 1,995 < 3,05. maka terdapat pengaruh pada kelas eksperimen yang taraf signifikan 0,05 dan 0,01 .hasil perhitungan tersebut dibuktikan bahwa setelah memanfaatkan *E-Learning* berbasis *Edmodo* mata pelajaran menguasai dasar animasi stop motion SMK Wachid Hasyim 2 Surabaya mengalami peningkatan yang signifikan . Karena hasil perhitungan *pre-test* dan *post-test* pada kelas eksperimen , nilai rata-rata siswa lebih tinggi dari pada hasil *pre-test* dan *post-test* pada kelas kontrol. Dari hail analisis Uji t diatas dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan *E-Learning* berbasis *Edmodo* pada materi membuat animasi *stop motion* mata pelajaran menguasai *Dasar Animasi Stop Motion* berpengaruh dalam

meningkatkan hasil belajar siswa dalam membuat animasi stop motion

Penelitian ini menggunakan kelas eksperimen (E) yaitu XI Multimedia 1 SMK Wachid Hayim 2 Surabaya dengan (X_1) yaitu Variabel penelitian menggunakan *E-Learning* berbasis *Edmodo* untuk melihat hasil dari perlakuan variabel penelitian menggunakan pre-post test untuk mengetahui hasil perlakuan berdasarkan hasil analisis data bahwa nilai yang diperoleh dari kelas eksperimen **terdapat peningkatan**.

Sedangkan pada penelitian ini Penelitian ini menggunakan kelas Kontrol (K) yaitu XI Multimedia 2 SMK Wachid Hayim 2 Surabaya dengan (X_2) yaitu Variabel penelitian menggunakan pembelajaran langsung. Untuk melihat hasil dari variabel x_2 penelitian menggunakan pre-post test untuk mengetahui hasil perlakuan berdasarkan hasil analisis data bahwa nilai yang diperoleh dari kelas kontrol **tidak terdapat peningkatan**.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan analisis data dan pembahasan, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Proses pemanfaatan *E-Learning* berbasis *Edmodo* pada mata pelajaran Menguasai Dasar Animasi Stop Motion sebagai media pembelajaran berpengaruh untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas XI Multimedia 1 SMK Wachid Hasyim 2 Surabaya yang telah dilakukan melalui 3 tahap, yaitu (1) persiapan, (2) pelaksanaan penelitian dan (3) kegiatan tindak lanjut. Dari strategi pemanfaatan media tersebut tahap 2 hingga 3 adalah tahap yang paling banyak membutuhkan partisipasi siswa dalam proses pemanfaatannya. Sedangkan tahap 1 adalah tahap yang paling sedikit melibatkan siswa karena dilaksanakan oleh peneliti dan guru.
2. Pemanfaatan *E-Learning* berbasis *Edmodo* berpengaruh untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas XI Multimedia 1 SMK Wachid Hasyim Surabaya. Hal itu dibuktikan dari hasil analisis kemampuan awal kedua kelompok yaitu $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $1,995 > 0,008$, maka tidak signifikan hasil kedua kelompok, setelah dilakukan perlakuan menggunakan *E-Learning* berbasis *Edmodo* terdapat hasil yang signifikan dengan meningkatnya hasil belajar kelas eksperimen dibuktikan dengan analisis *posttest* dengan hasil $t_{hitung} < t_{tabel}$ atau $1,995 < 2,32$.

Saran

Berdasarkan keseluruhan hasil dan pembahasan pada penelitian ini, maka diberikan beberapa saran yang diharapkan dapat memberikan manfaat hasil penelitian

ini. Adapun yaitu: *E-Learning* berbasis *Edmodo* berpengaruh untuk meningkatkan hasil belajar siswa mata pelajaran Menguasai Dasar Animasi Stopmotion kelas XI Multimedia 1 SMK Wachid Hasyim 2 Surabaya sehingga peneliti membeikan rekomendasi untuk menjadi suatu media yang dapat diterapkan dalam proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta : Rineka Cipta
- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, S. 2010. *Prosedur Penelitian : Suatu Pendekatan Praktik*. (Edisi. Revisi). Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar. 2002. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Grafindo Persada.
- Arsyad, Azhar. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Januszewski, A. and Molenda M. (2008). *Educational Technology A Definition with Commentary*. Lawrence Erlbaum Associates Taylor & Francis Group 270 Madison Avenue New York, NY 10016
- Madya, Widayiswara. *Taksonomi Bloom*. Online. Tersedia: ([https://www.google.co.id/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=1&cad=rja&uact=8&ved=0ahUKEwiM-Oma5aDSAhVJtI8KHTRoAisQFggBMAA&url=http%3A%2F%2Fppta.stikom.edu%2Fupload%2Fupload%2Ffile%2F07510160011makalah%2520seminar%2520\(erick\).doc&usq=AFQjCNGATVKbeTmcFYLGISgfkZLpmzrzA&sig2=WOrRwt1k62pvFyehzjMXg](https://www.google.co.id/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=1&cad=rja&uact=8&ved=0ahUKEwiM-Oma5aDSAhVJtI8KHTRoAisQFggBMAA&url=http%3A%2F%2Fppta.stikom.edu%2Fupload%2Fupload%2Ffile%2F07510160011makalah%2520seminar%2520(erick).doc&usq=AFQjCNGATVKbeTmcFYLGISgfkZLpmzrzA&sig2=WOrRwt1k62pvFyehzjMXg)) [diakses 24-02-2017].
- Kristanto, Andi. 2016. *Media pembelajaran*. Surabaya: Bintang Sutabaya
- Sudjana, N. (1990). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Sudjana, Nana. 2011. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Sugihartono, dkk. 2007. *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press
- Sugiyono, 2009. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, Bandung : Alfabeta
- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Cetakan ke-17. Bandung: Alfabeta.
- Tarbutin, MBA, dkk. 2012. *Jurnal Pendidikan Penabur (JPP) dapat dipakais Sebagai Medium tukar pikiran, informasi dan penelitian ilmiah antar parapemerhati*

Masalah pendidikan. Vol 10.Hal 26.

Wankel, C. 2011. *Educating Educators with Social Media*.Online.Tersedia:

(https://books.google.co.id/books?id=TiBxjMnh5e4C&pg=PA24&dq=edmodo&hl=id&sa=X&ei=_kHHVJziCobc8AW0xYKYAw&redir_esc=y#v=onepage&q=edmodo&f=false.html) [diakses 02-02-2017].

