

**PENGARUH PENGGUNAAN APLIKASI EDMODO
TERHADAP KEMENARIKAN PROSES BELAJAR TEKS NEGOSIASI
PADA SISWA KELAS X IPA SMAN 1 KARANGBINANGUN**

**Hardiana Ekawati Safitri
Nisaul Barokati Slirowangi
Iib Marzuqi**

Universitas Islam Darul 'Ulum Lamongan

hardianaeka97@gmail.com

nisa@unisda.ac.id

iib@unisda.ac.id

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan proses belajar teks negosiasi dengan menggunakan aplikasi Edmodo dan pengaruh penggunaan aplikasi Edmodo terhadap kemenarikan proses belajar teks negosiasi. Desain penelitian ini menggunakan desain penelitian True Experimental Design dengan model Posttest-only Control Design. Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X SMA Negeri 1 Karangbinangun yang berjumlah 250 siswa, sedangkan sampel yang digunakan adalah kelas X IPA 4 yang berjumlah 30 siswa sebagai kelas eksperimen dan kelas X IPA 3 yang berjumlah 30 siswa sebagai kelas kontrol. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi dan angket. Teknik analisis data untuk uji prasyarat berupa uji normalitas dan uji homogenitas, sedangkan uji hipotesis menggunakan Independent Sample T Test. Hasil observasi guru pada kelas kontrol (X IPA 3) sebesar 84%, sedangkan pada kelas eksperimen (X IPA 4) sebesar 95%. Hasil observasi siswa pada kelas kontrol sebesar 10% dengan kriteria baik, sedangkan pada kelas eksperimen sebesar 66,7% dengan kriteria baik. Hasil penghitungan statistik melalui uji beda Independent Sample T-Test menunjukkan bahwa nilai sig (2-tailed) sebesar 0,00 lebih kecil dari nilai taraf signifikansi sebesar 0,05. Sementara, nilai t_{hitung} sebesar 6,652 lebih besar dari nilai t_{tabel} sebesar 2,048. Pengambilan keputusan dari hasil tersebut adalah hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima. Berdasarkan hasil analisis data melalui penghitungan statistik, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan aplikasi Edmodo terhadap kemenarikan proses belajar teks negosiasi pada siswa kelas X IPA SMAN 1 Karangbinangun tepatnya sesudah diberi perlakuan.

Kata Kunci: Aplikasi Edmodo, Kemenarikan Proses Belajar, Teks Negosiasi

Abstract: This study aims to describe the learning process of negotiating texts using the Edmodo application and the influence of the use of Edmodo application on the attractiveness of the negotiating text learning process. The design of this study used the True Experimental Design research design with the Posttest-only Control Design model. The population of this study was all students of class X SMA 1 Karangbinangun totaling 250 students, while the sample used was class X IPA 4 which amounted to 30 students as the experimental class and class X IPA 3 which amounted to 30 students as the control class. The technique of collecting data uses observation and questionnaires. The data analysis technique for the prerequisite test is in the form of a normality test and a

homogeneity test, while the hypothesis test uses the Independent Sample T Test. The results of teacher observation in the control class (X IPA 3) were 84%, while in the experimental class (X IPA 4) was 95%. The results of observations of students in the control class were 10% with good criteria, while in the experimental class it was 66.7% with good criteria. The results of statistical calculations through different tests of Independent Sample T-Test indicate that the sig (2-tailed) value is 0.00 less than the significance level of 0.05. Meanwhile, the tcount of 6.652 is greater than the t table value of 2.048. Decision making from these results is the null hypothesis (H0) rejected and the alternative hypothesis (Ha) is accepted. Based on the results of data analysis through statistical calculations, it can be concluded that there is an influence of the use of Edmodo application on the attractiveness of the negotiating text learning process in class X students of SMAN 1 Karangbinangun IPA precisely after being treated.

Keywords: *Edmodo Application, Learning Process Exploration, Negotiating Text*

PENDAHULUAN

Edmodo merupakan *social network* berbasis lingkungan sekolah (*school based environment*) yang dikembangkan oleh Nicolas Borg and Jeff O'Hara (Putranti, 2013:141). Aplikasi Edmodo dinilai lebih efektif digunakan dalam proses belajar terutama belajar menganalisis teks negosiasi. Kegiatan menganalisis membutuhkan kemampuan berpikir tingkat tinggi sehingga kurang maksimal dilakukan dengan cara konvensional. Dalam pembelajaran konvensional, guru banyak menggunakan buku sebagai pedoman belajar sehingga informasi yang didapat siswa terbatas. Berbeda dengan aplikasi Edmodo yang bisa mendapat informasi lebih luas karena guru bisa memasukkan informasi tambahan yang bisa diakses terkait dengan materi yang sedang dipelajari.

Dari latar belakang tersebut, tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan proses belajar teks negosiasi dan pengaruh penggunaan aplikasi Edmodo terhadap kemenarikan proses belajar teks negosiasi. Dalam pembelajaran, diharapkan hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai salah satu alternatif guru untuk membantu menyajikan proses belajar

teks negosiasi yang menarik dan menyenangkan sehingga dapat menciptakan suasana yang menyenangkan bagi siswa.

Secara umum belajar adalah suatu proses yang dilakukan individu agar dapat mengubah tingkah laku berdasarkan pengalamannya sendiri. Belajar adalah suatu proses dan bukan suatu hasil. Soemanto (dalam Aritonang, 2008:13) mengatakan bahwa proses belajar adalah suatu kegiatan yang berlangsung secara aktif dan integratif dengan menggunakan berbagai bentuk perbuatan untuk mencapai suatu tujuan. Kalau belajar adalah proses untuk mengubah tingkah laku, sedangkan proses belajar adalah cara yang dilakukan untuk mengubah tingkah laku individu. Suryabrata (dalam Aritonang, 2008:13) mengatakan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi proses dan hasil belajar digolongkan menjadi tiga, yaitu: faktor dari dalam, faktor dari luar, dan faktor instrumen.

Faktor dari dalam yaitu faktor-faktor yang dapat mempengaruhi belajar yang berasal dari siswa yang sedang belajar. Faktor-faktor tersebut, diantaranya (1) minat individu dan (2) motivasi belajar siswa. Faktor dari luar yaitu faktor-faktor yang berasal dari luar siswa yang mempengaruhi proses dan hasil belajar.

Faktor dari luar, yaitu lingkungan sosial yang di dalamnya terdiri dari manusia atau sesama manusia. Terakhir, faktor instrumen yaitu faktor yang berhubungan dengan perangkat pembelajaran seperti kurikulum, struktur program, sarana dan prasarana pembelajaran (media pembelajaran), serta guru sebagai perancang pembelajaran.

Semua faktor tersebut sangat berpengaruh terutama faktor dari dalam, yaitu minat dan motivasi. Adanya minat dan motivasi dapat membangkitkan semangat belajar siswa. Menurut Aritonang (2008:18), faktor-faktor yang membuat siswa berminat dalam belajar, di antaranya: (1) cara mengajar guru, (2) karakter guru, (3) suasana kelas tenang dan nyaman, dan (4) fasilitas belajar yang digunakan. Dari beberapa faktor yang disampaikan oleh tokoh di atas, hal yang menjadi fokus faktor penentu kemenarikan proses belajar adalah fasilitas belajar yang digunakan. Salah satu fasilitas belajar yang digunakan adalah penggunaan media pembelajaran *online*, yaitu Edmodo.

Putranti (2013:141) mengatakan bahwa Edmodo adalah platform pembelajaran yang aman dan mudah bagi guru, siswa dan sekolah untuk terhubung dan berkolaborasi berbagi konten pendidikan, mengelola proyek dan tugas dan menangani pemberitahuan setiap aktivitas. Edmodo dapat membantu pengajar membangun sebuah kelas virtual sesuai dengan kondisi pembelajaran di dalam kelas, berdasarkan pembagian kelas nyata di sekolah, dimana dalam kelas tersebut terdapat penugasan dan pemberian nilai pada setiap akhir pembelajaran.

Chancharry dan Islam (dalam Sukardi dan Hartanto, 2018:40) menjelaskan bahwa menggunakan perangkat berbasis *online* dalam pengajaran memiliki

banyak kelebihan, diantaranya (1) mengembangkan kemandirian, (2) mengembangkan kemampuan mengakses informasi, (3) meningkatkan antusiasme, motivasi dan keterlibatan emosional, (4) meningkatkan interaksi sosial dan kolaborasi, (5) memberikan kemudahan untuk dapat melakukan aktivitas pembelajaran dimana saja, kapan saja dan dengan siapa saja tanpa dibatasi ruang dan waktu, dan (6) memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk melakukan komunikasi/menyerahkan tugas tertulis tanpa harus tatap muka. Kelebihan tersebut membuat penggunaan aplikasi Edmodo menjadi menarik dibandingkan dengan cara pembelajaran konvensional.

METODE PENELITIAN

Desain penelitian ini menggunakan desain penelitian *True Experimental Design* dengan model *Posttest-only Control Design*. Dalam desain ini terdapat dua kelompok yang masing-masing dipilih secara random (R). Kelompok pertama diberi perlakuan (X) dan kelompok yang lain tidak. Kelompok yang diberi perlakuan disebut kelompok eksperimen sedangkan kelompok yang tidak diberi perlakuan disebut kelompok kontrol. Adapun desain penelitiannya akan disajikan pada tabel 1. sebagai berikut.

Tabel 1 Desain Metode Penelitian

R	X	O ₂
R		O ₄

Sumber: Sugiyono (2016:76)

Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X SMA Negeri 1 Karangbinangun yang terdiri dari 8 kelas, yaitu kelas IPA 1, IPA 2, IPA 3, IPA 4, IPA 5, IPS 1, IPS 2, dan IPS 3 semester genap tahun 2018-2019 yang berjumlah 250 siswa. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah

kelas X IPA 4 yang berjumlah 30 siswa sebagai kelas eksperimen yang menggunakan aplikasi Edmodo dan kelas X IPA 3 yang berjumlah 30 siswa sebagai kelas kontrol yang tidak menggunakan media apapun dalam pembelajaran menganalisis teks negosiasi. Pengambilan sampel pada kedua kelas ini berdasarkan rekomendasi dari guru bahasa Indonesia yang didasarkan pada kemampuan yang dimiliki kedua kelas tersebut yaitu sama-sama memiliki kemampuan yang rendah dilihat dari rata-rata nilai UTS pada kedua kelas.

Data penelitian ini berupa data kuantitatif yang diperoleh melalui teknik observasi dan angket. Instrumen yang digunakan, yaitu lembar observasi dan lembar angket. Lembar observasi digunakan peneliti untuk mengamati aktivitas guru dan siswa sebelum dan setelah melaksanakan proses pembelajaran menggunakan aplikasi Edmodo, sedangkan lembar angket dapat digunakan peneliti untuk mengukur adanya pengaruh penggunaan aplikasi Edmodo terhadap kemenarikan proses belajar siswa.

Analisis data penelitian dilakukan melalui beberapa uji meliputi uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis. Uji normalitas dan uji homogenitas merupakan uji prasyarat untuk melakukan uji parametrik. Uji normalitas dilakukan dengan bantuan *Software IBM SPSS 25* menggunakan model *Shapiro-Wilk*. Uji homogenitas ini dilakukan dengan bantuan *Software IBM SPSS 25* menggunakan uji *Levene's test* dan mengacu pada probabilitas atau *Sig. Based on mean*. Kedua uji tersebut menggunakan taraf signifikansi 0,05 dengan pengambilan keputusan sebagai berikut.

- Jika *Sig.* > 0,05 maka data berdistribusi normal dan homogen.

- Jika *Sig.* < 0,05 maka data tidak berdistribusi normal dan tidak homogen.

Setelah data dinyatakan normal dan homogen, maka dapat dilakukan uji hipotesis yaitu dengan menguji hipotesis penelitian dengan menggunakan uji beda *Independent Sample T-Test* dengan bantuan *Software IBM SPSS 25*. Tujuan dilakukan *Independent Sample T-Test* ini adalah untuk membandingkan dua kelompok *mean* dari dua sampel yang berbeda (*independent*). Pengujian hipotesis ini dilakukan untuk mengetahui perbedaan rata-rata kemenarikan proses belajar teks negosiasi pada kelas eksperimen yang diberikan perlakuan dan pada kelas kontrol yang tidak diberikan perlakuan. Pengujian ini menggunakan uji dua pihak dengan menetapkan taraf signifikansi (α) sebesar 0,05. Sebelum melakukan pengujian hipotesis maka peneliti akan merumuskan hipotesis statistik terlebih dahulu. Rumusan hipotesis adalah sebagai berikut.

H_0 : μ_1 : Tidak terdapat
= pengaruh yang
 μ_2 signifikan antara
kelas yang
menggunakan
aplikasi Edmodo
dengan kelas yang
tidak menggunakan
aplikasi Edmodo.

H_a : μ_1 : Terdapat pengaruh
 \neq yang signifikan
 μ_2 antara kelas yang
menggunakan
aplikasi Edmodo
dengan kelas yang
tidak menggunakan
aplikasi Edmodo.

a. Kriteria keputusannya adalah sebagai berikut.

- Jika $-t_{tabel} \leq -t_{hitung} \leq t_{tabel}$ H_0 diterima

- Jika $t_{hitung} \leq t_{tabel}$ atau $t_{hitung} > t_{tabel}$ H_0 ditolak
- b. Berdasarkan nilai signifikansi adalah sebagai berikut.
- Jika *Sig. (2-tailed)* $> 0,05$ maka H_0 ditolak
 - Jika *Sig. (2-tailed)* $< 0,05$ maka H_0 diterima

HASIL DAN PEMBAHASAN

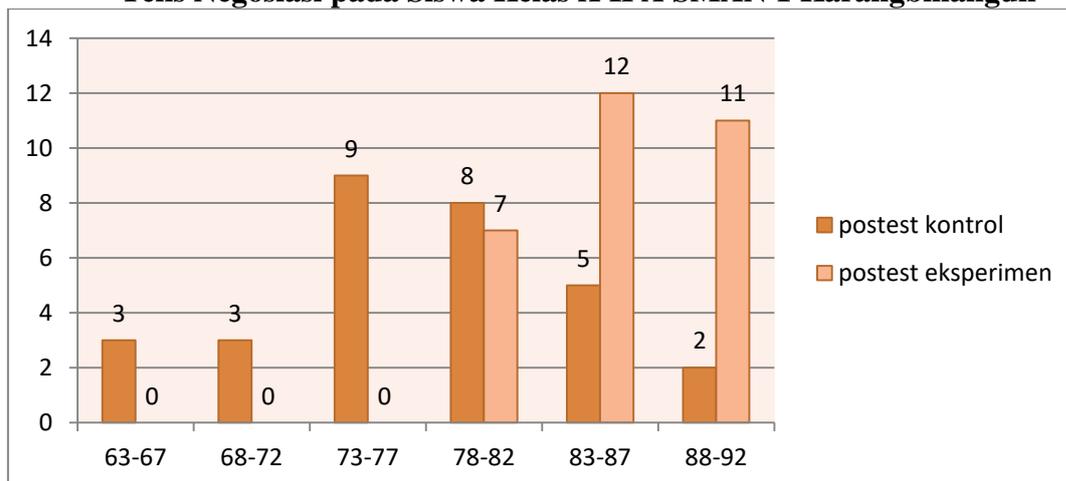
Gambaran observasi proses belajar guru dan siswa yang diajar dengan media Edmodo dan yang tidak diajar dengan media Edmodo pada kelas X IPA SMAN 1 Karangbinangun

Penilaian hasil observasi guru didasarkan pada beberapa aspek, di antaranya aspek pendahuluan, inti, dan penutup. Berdasarkan kesesuaian aspek proses belajar, diperoleh data hasil observasi guru pada kelas kontrol (X IPA 3) sebesar 84%, sedangkan pada kelas eksperimen (X IPA 4) sebesar 95%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa terdapat peningkatan proses belajar yang dilakukan oleh guru setelah adanya perlakuan berupa penggunaan

aplikasi Edmodo pada kelas eksperimen. Adanya aplikasi ini dapat membantu seorang guru dalam menyajikan materi, memberikan tugas, melakukan diskusi, dan penilaian hasil belajar. Penggunaan aplikasi ini dinilai lebih menarik dibandingkan dengan menggunakan cara konvensional dalam pembelajaran menganalisis isi, struktur, dan kebahasaan teks negosiasi.

Penilaian hasil observasi siswa diperoleh dari hasil penghitungan statistik. Hasil yang diperoleh melalui penghitungan ini, yaitu pada kelas kontrol sebesar 46,7% dengan kriteria kurang, 43,3% dengan kriteria cukup, dan 10% dengan kriteria baik. Sementara, hasil observasi siswa pada kelas eksperimen sebesar 6,7% dengan kriteria kurang, 26,7% dengan kriteria cukup, dan 66,7% dengan kriteria baik. Berdasarkan hasil analisis data tersebut menunjukkan bahwa terdapat peningkatan proses belajar siswa pada kelas yang diajar dengan media Edmodo dibandingkan kelas yang tidak diajar dengan media Edmodo.

Pengaruh Penggunaan Aplikasi Edmodo terhadap Kemenarikan Proses Belajar Teks Negosiasi pada Siswa Kelas X IPA SMAN 1 Karangbinangun



Gambar 4.3 Grafik Distribusi Frekuensi Hasil *Posttest* Kelas Kontrol (X IPA 3) dan Kelas Eksperimen (X IPA 4) SMAN 1 Karangbinangun

Data-data pada grafik 4.2 di atas dijadikan sebagai acuan dalam pengolahan analisis deskriptif. Berdasarkan hasil perhitungan statistik

diperoleh ukuran pemusatan dan penyebaran data hasil *posttest* seperti ditunjukkan pada Tabel 4.3 sebagai berikut.

Tabel 4.3 Ukuran Pemusatan dan Penyebaran Data Hasil *Posttest* Kelas Kontrol (X IPA 3) dan Kelas Eksperimen (X IPA 4) SMAN 1 Karangbinangun

Pemusatan data dan penyebaran data	<i>Posttest</i>	
	Kelas Kontrol	Kelas Eksperimen
Nilai Maksimum	89	92
Nilai Minimum	67	78
Median	77,50	86,50
Modus	77	90
Rata-rata	77,7	86,23
Standar Deviasi	5,724	4,074

Berdasarkan hasil analisis data melalui penghitungan statistik di atas, diperoleh nilai rata-rata *posttest* kelas eksperimen sebesar 86,23 lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol sebesar 77,70. Hasil ini menunjukkan bahwa kelas eksperimen mengalami peningkatan sebanyak 8,53. Data tersebut menunjukkan bahwa kelas eksperimen yang diberi perlakuan pembelajaran menggunakan aplikasi Edmodo memiliki kemenarikan proses belajar yang lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol yang diberi perlakuan pembelajaran secara konvensional.

Uji hipotesis yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji beda *Independent Sample T-Test* dengan bantuan *Software IBM SPSS 25*. Tujuan dilakukan *Independent Sample T-Test* ini adalah untuk membandingkan dua kelompok *mean* dari dua sampel yang berbeda (*independent*). Sebelum uji ini dilakukan, perlu didakan uji prasyarat untuk mengetahui data berdistribusi normal dan homogen. Apabila data

sudah terbukti normal dan homogen, dapat dilakukan uji beda *Independent Sample T-Test*. Berdasarkan hasil penghitungan statistik, nilai signifikan dari uji normalitas model *Saphiro-Wilk* sebesar 0,133 pada kelas eksperimen dan 0,230 pada kelas kontrol. Nilai signifikan yang diperoleh tersebut lebih besar dari 0,05 ($Sign > 0,05$), sehingga dapat disimpulkan bahwa skor kemenarikan proses belajar siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal. Hasil uji homogenitas juga menunjukkan bahwa nilai *Sign.* data *posttest* kelas kontrol dan kelas eksperimen sebesar 0,282. Nilai *Sign.* tersebut lebih besar dari taraf signifikansi (α) yaitu 0,05, maka dapat disimpulkan pada saat *posttest* kelas kontrol maupun kelas eksperimen memiliki varians yang sama (homogen). Dengan demikian, uji hipotesis melalui uji beda *Independent Sample T-Test* dapat dilakukan dalam penelitian ini. Hasil perhitungan uji hipotesis akan disajikan pada Tabel 4.8 sebagai berikut.

Tabel 4.8 Hasil Uji Hipotesis Kemenarikan Proses Belajar Kelas Eksperimen dan Kontrol

		Independent Samples Test							
		Levene's Test for Equality of Variances				t-test for Equality of Means			
		F	Sig.		Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
								Lower	Upper
Kemenarikan Proses Belajar	Equal variances assumed	1.180	.282	2.58	.000	8.533	1.283	5.966	11.101
	Equal variances not assumed			2.80	.000	8.533	1.283	5.960	11.107

Pengambilan kesimpulan hipotesis berdasarkan kriteria pengujian, yaitu jika nilai *sig (2-tailed)* < α , maka H_0 diterima dan H_a ditolak. Tabel 4.8 menunjukkan bahwa nilai *sig (2-tailed)* sebesar 0,00 lebih kecil dari nilai taraf signifikansi sebesar 0,05 sehingga hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima. Selain itu, uji hipotesis juga dapat dilihat melalui t_{hitung} dan t_{tabel} . Hasil penghitungan melalui uji beda *Independent Sample T-Test* diperoleh nilai t_{hitung} sebesar 6,652 lebih besar dari nilai t_{tabel} sebesar 2,048 sehingga H_0 ditolak H_a diterima. Berdasarkan hasil analisis data uji homogenitas baik menggunakan nilai *Signifikansi* dan nilai t_{hitung} serta t_{tabel} dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan aplikasi Edmodo terhadap kemenarikan proses belajar teks negosiasi pada siswa kelas X IPA SMAN 1 Karangbinangun tepatnya sesudah diberi perlakuan.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan tentang Pengaruh Penggunaan Aplikasi Edmodo terhadap Kemenarikan Proses Belajar Teks Negosiasi pada Siswa Kelas X IPA SMAN 1 Karangbinangun, dapat disimpulkan, yaitu (1) terdapat peningkatan proses belajar yang dilakukan oleh guru setelah adanya perlakuan berupa penggunaan aplikasi

Edmodo pada kelas eksperimen sebesar 11%, (2) terdapat peningkatan proses belajar siswa pada kelas eksperimen yang mendapat perlakuan dengan menggunakan aplikasi Edmodo sebesar 20% dengan kriteria baik, (3) terdapat pengaruh yang signifikan dalam penggunaan aplikasi Edmodo terhadap kemenarikan proses belajar teks negosiasi pada siswa kelas X IPA SMAN 1 Karangbinangun tepatnya sesudah diberi perlakuan

Saran

Berdasarkan penelitian ini, saran yang ingin penulis sampaikan kepada para pembaca, yaitu (1) bila peneliti selanjutnya ingin menggunakan aplikasi Edmodo dalam pembelajaran, harus diperhatikan akses internet/jaringan *wifi* yang dimiliki sekolah. Semakin besar kapasitas akses internet yang dimiliki proses belajar akan lebih mudah dilakukan, dan (2) melakukan pelatihan yang cukup baik kepada guru maupun siswa agar dapat mengoperasikan aplikasi Edmodo. Tidak adanya pelatihan mengakibatkan proses belajar menjadi terhambat.

DAFTAR PUSTAKA

Putranti, Nurita. "Cara Membuat Pembelajaran Online Menggunakan Edmodo", *Jurnal Pendidikan Informatika dan Sains*. Desember 2013, 2, hal. 139—141.

- Aritonang, Keke T.. “Minat dan Motivasi dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa”, *Jurnal Pendidikan Penabur*. Juni 2008, 7, hal. 13-21.
- Sukardi dan Hartanto. “Pelatihan Pemanfaatan Media E-Learning Edmodo di SMKN 2 Tulungagung”, *J-Adimas (Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat)*. Juli 2018, 6, hal. 40.
- Raharjo, Sahid. 2015. *Cara Uji Independent Sample T-Test dan Interpretasi dengan SPSS*, <http://www.spssindonesia.com/2015/05/cara-uji-independent-sample-t-test-dan.html?m=1>. Diakses pada 30 April 2019.
- Hidayat, Anwar. 2013. *Pengertian dan Rumus Uji Saphiro Wilk-Cara Hitung*, <http://www.statistikian.com/2013/01/saphiro-wilk.html>. Diakses pada 24 Januari 2013.