

Journal of Comprehensive Science
p-ISSN: 2962-4738 e-ISSN: 2962-4584
Vol. 1 No. 4 November 2022

**EFEKTIVITAS BLENDED LEARNING DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA
PEMBELAJARAN EDMODO DITINJAU DARI MOTIVASI
BELAJAR DAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS XI
SMA NEGERI 3 SIBOLGA T.A. 2021/2022.**

Benno Sapura Pandiangan, Pardomuan
Univeritas Negeri Medan Sumatera Utara
Email: bennopandiangan@gmail.com

Abstrak

Efektivitas Blended Learning Dengan Menggunakan Media Pembelajaran Edmodo Ditinjau Dari Motivasi Belajar Dan Hasil Belajar Siswa Kelas XI SMA Negeri 3 Sibolga ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana efektivitas blended learning dengan menggunakan media pembelajaran edmodo ditinjau dari motivasi belajar dan hasil belajar siswa kelas xi sma negeri 3 sibolga. Penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri 3 Sibolga. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah eksperimen, dengan jenis penelitian deskriptif analisis dengan menggunakan kuantitatif. Data hasil penelitian ini dihasilkan dari data kuantitatif, kemudian diolah dan dianalisis untuk diambil kesimpulan. Data yang diperoleh merupakan data kuantitatif yang dapat diambil atau dihitung secara langsung yang ditentukan dengan bentuk angka, kemudian diinterpretasikan secara deskriptif yang berkaitan dengan model blended learning dengan menggunakan media pembelajaran edmodo. Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa efektifitas blended learning dengan menggunakan media pembelajaran edmodo sudah dapat dikatakan efektif untuk dilaksanakan di kelas IPA 2 SMA Negeri 3 Sibolga ditinjau dari motivasi belajar siswa. Sedangkan blended learning dengan menggunakan media pembelajaran edmodo tidak dapat dikatan efektif untuk dilaksanakan di kelas IPA 2 SMA Negeri 3 Sibolga ditinjau dari hasil belajar siswa.

Kata Kunci: Blended Learning, Media Pembelajaran Edmodo, Motivasi Belajar, Hasil Belajar

Abstract

The Effectiveness of Blended Learning By Using Edmodo Learning Media Reviewed From Learning Motivation And Learning Outcomes of Students Class XI of Sma Negeri 3 Sibolga aims to find out how effective blended learning by using edmodo learning media is reviewed from the learning motivation and learning outcomes of students in class XI of state high school 3 sibolga. This research was conducted at SMA Negeri 3 Sibolga. The method used in this research is experimental, with descriptive research types of analysis using quantitative. The data from this study is generated from quantitative data, then processed and analyzed for conclusions. The data obtained is quantitative data that can be taken or calculated directly determined by the form of numbers, then interpreted descriptively related to the blended learning model using edmodo learning media. Based on the results of research and data analysis that has been done, it can be concluded that the effectiveness of blended learning by using edmodo learning media can already be said

to be effective to be implemented in class IPA 2 SMA Negeri 3 Sibolga judging from student learning motivation. While blended learning using edmodo learning media cannot be effectively attached to be carried out in class IPA 2 SMA Negeri 3 Sibolga judging from student learning outcomes.

Keywords: *Blended Learning, Edmodo Learning Media, Learning Motivation, Learning Outcomes*

Pendahuluan

Perkembangan dan kemajuan dunia modern ini berkaitan erat dengan semakin berkembangnya ilmu pengetahuan, salah satunya dalam bidang matematika. Matematika banyak dibutuhkan dalam aspek kehidupan manusia dan erat kaitannya dengan bidang pendidikan (Sujadi, 2019). Pada bidang pendidikan, matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang wajib dipelajari dan merupakan mata pelajaran yang selalu ada pada tingkatan apapun disekolah. Hal ini disebabkan karena matematika mendasari perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi modern yang terjadi di dunia.

Matematika merupakan ilmu hitung yang menekankan pada pemecahan suatu masalah dan penguasaan konsep (Aledya, 2019). Melalui pembelajaran matematika, siswa diharapkan dapat menumbuhkan kemampuan berfikir kritis, logis, sistematis, cermat, efektif, dan efisien dalam menyelesaikan suatu masalah. Namun, matematika sering dianggap sebagai mata pelajaran yang sulit dan membosankan. Sebagaimana yang diungkapkan oleh Wahyudin (2008:338), bahwa matematika merupakan mata pelajaran yang sulit untuk diajarkan maupun dipelajari. Hal ini disebabkan karena dalam mempelajari matematika terkadang memerlukan pemahaman yang memadai tentang materi yang telah dipelajari sebelumnya.

Model pembelajaran memiliki pengaruh besar terhadap prestasi belajar siswa. Maka, tak jarang apabila siswa merasa jenuh dalam proses pembelajaran yang terpusat pada satu arah, sehingga nantinya akan mempengaruhi motivasi siswa untuk mempelajari materi. Terlebih dalam mempelajari matematika yang didominasi oleh angka, apabila model pembelajarannya membosankan maka akan mengakibatkan siswa semakin kesulitan. Untuk mengatasi hambatan maupun kesulitan tersebut, sebaiknya guru memodifikasi pembelajaran dengan model pembelajaran yang kreatif dan inovatif yang dapat digunakan adalah model pembelajaran blended learning.

Blended Learning merupakan pendekatan pembelajaran yang mengintegrasikan pembelajaran tradisional tatap muka dan pembelajaran jarak jauh yang menggunakan media pembelajaran berbasis online. Model ini hadir sebagai solusi apabila pembelajaran dengan teacher centered tidak efektif (Harahap, 2019). Blended learning memfokuskan pada student centered dimana siswa dituntut untuk aktif dalam memahami materi (Panambaian, 2020). Model pembelajaran ini sangat efisien dari segi waktu, tenaga, dan tempat karena tidak sebatas yang dilakukan di kelas, melainkan bisa juga dilakukan di rumah. Media pembelajaran e-learning salah satunya adalah edmodo, yang memanfaatkan kecanggihan teknologi informasi dan komunikasi dalam bidang pendidikan. Menurut Gruber di dalam Nasrullah, dkk (2017: 2) menyatakan bahwa:

Edmodo merupakan media pembelajaran e-learning yang menarik bagi guru dan siswa (Dwiharja, 2015). Dalam menggunakan edmodo, guru dan siswa tidak dituntut untuk memiliki komputer atau laptop, melainkan dapat menggunakan smartphone. Siswa dapat membuka materi pelajaran, mengakses informasi terbaru, dan mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru di luar jam pelajaran. Dengan adanya model pembelajaran dan media pembelajaran yang inovatif, tentu akan meningkatkan motivasi belajar siswa. Melalui edmodo, diharapkan dapat meminimalisir hambatan berupa ruang dan waktu.

Pemanfaatan fasilitas pada aplikasi edmodo dapat digunakan siswa untuk memperoleh materi, mengerjakan tugas, maupun latihan mengerjakan soal dalam proses pembelajaran. Ini bertujuan agar semakin meningkatkan penguasaan dan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran. Siswa juga dapat lebih mudah memahami materi pembelajaran yang diberikan (Nurrita, 2018). Dengan media edmodo, siswa akan lebih antusias dalam memahami materi yang dikemas dengan baik sesuai dengan usia mereka dan ditampilkan dengan desain yang menarik pula. Apabila siswa memiliki motivasi yang tinggi untuk belajar, maka kemungkinan besar siswa akan memiliki intensitas usaha yang tinggi dalam memahami materi dan mengerjakan soal. Motivasi belajar siswa dalam setiap kegiatan pembelajaran sangat berperan untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran tertentu (Sjukur, 2012). Motivasi belajar siswa dapat menjadi turun dan lemah. Lemahnya motivasi belajar atau tidak adanya motivasi belajar akan karena itu motivasi belajar pada siswa harus diperkuat terus-menerus (Sari & Rusmin, 2018). Dengan menggunakan model pembelajaran blended learning yang dilengkapi dengan aplikasi edmodo, diharapkan dapat lebih memotivasi siswa dalam melakukan pembelajaran matematika.

Dari informasi yang diperoleh dan hasil wawancara kepada guru bidang studi Matematika SMA Negeri 3 Sibolga, seperti : (1) motivasi belajar peserta didik masih dalam kategori kurang, misalnya dalam hal tekun mengerjakan tugas, mengulang pembelajaran, (2) pemanfaatan fasilitas yang ada kurang maksimal. (3) pemanfaatan teknologi masih rendah, (3) model pembelajaran yang digunakan kurang inovatif, media yang digunakan kurang variatif, (4) tugas yang diberikan kurang variatif, siswa hanya diminta untuk mengerjakan soal yang terdapat pada buku pegangan siswa.

Dari hasil belajar matematika yang diperoleh peserta didik sepenuhnya belum mencapai KKM. Hal ini dapat dilihat dari hasil ulangan, hanya sekitar 50% dari peserta didik yang sudah berhasil mencapai KKM. Selain itu, peneliti melihat belum maksimalnya penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi yang diterapkan dalam pembelajaran matematika. Media teknologi yang diterapkan hanya sekedar power point dan proyektor saja (Muammar & Suhartina, 2018). Selain itu, model pembelajaran yang digunakan guru masih monoton sehingga mengakibatkan siswa mudah bosan. Peneliti juga mendapatkan informasi bahwa peserta didik di sekolah tersebut sudah diberi fasilitas Smartphone yang canggih oleh orangtuanya. Tidak hanya fasilitas smartphone, Koneksi internet juga dibutuhkan demi kelancaran proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran tersebut. Selain itu, guru bidang studi Matematika yang bersangkutan juga baru menerapkan model pembelajaran blended learning. Penggunaan aplikasi edmodo sebagai media pembelajaran juga belum pernah digunakan (Ompusunggu & Sari, 2019). Tentu peneliti melihat hal ini sebagai peluang untuk melakukan penelitian di sekolah tersebut (Nurlan, 2019). Alasan peneliti melakukan penelitian ini karena peneliti ingin mengenalkan model dan media pembelajaran kepada siswa dan ingin melihat apakah model blended learning dengan media pembelajaran edmodo efektif untuk diterapkan pada pembelajaran matematika serta harapannya dapat meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar siswa.

Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan jenis penelitian deskriptif analisis dengan menggunakan kuantitatif, yaitu penelitian dengan data kuantitatif, kemudian diolah dan dianalisis untuk diambil kesimpulan. Data yang diperoleh merupakan data kuantitatif yang dapat diambil

atau dihitung secara langsung yang ditentukan dengan bentuk angka, kemudian diinterpretasikan secara deskriptif yang berkaitan dengan model blended learning dengan menggunakan media pembelajaran edmodo.

Hasil dan Pembahasan

Motivasi Belajar

Menurut hasil analisis data kuesioner, sebanyak 36 siswa atau 83,33% siswa sudah memiliki motivasi belajar minimal kuat. Sementara 6 siswa atau 16,66% siswa belum memiliki motivasi belajar yang kuat. Hal ini ditunjukkan dengan sebagian besar siswa memiliki sikap pantang menyerah apabila menemukan suatu permasalahan yang sulit didapatkan solusinya dengan cara bertanya kepada sesama teman yang lebih mengerti atau menanyakannya langsung kepada guru. Selain itu, sebagian besar siswa juga berusaha mencari informasi terkait dengan pelajaran matematika dari berbagai sumber, mengulang materi dan berlatih soal di rumah untuk persiapan ujian atau ulangan harian. Namun, ada juga siswa hanya mempersiapkan diri sehari sebelum ujian dilaksanakan atau dikenal dengan sistem kebut semalam.

Selain hal-hal positif di atas, banyak juga hal-hal yang harus diperbaiki. Diantaranya, siswa belum memiliki kesadaran yang cukup untuk belajar materi di rumah terlebih dahulu sebelum dijelaskan oleh guru di sekolah. Selain itu, siswa mengerjakan tugas tepat waktu tanpa peduli dengan hasil yang akan diperoleh. Hal ini yang membuat siswa secara mudah untuk menyalin pekerjaan temannya dengan prinsip "yang penting selesai". Motivasi dalam diri siswa perlu ditumbuhkan lagi agar memiliki dorongan dan kebutuhan dalam belajar, perhatian dan minat terhadap tugas yang diberikan, tekun menghadapi tugas, ulet menghadapi kesulitan, dan keinginan untuk berhasil. Bukan sekedar untuk mendapatkan nilai semata, namun juga memperhatikan setiap prosesnya agar mendapat ilmu-ilmu yang bermanfaat dan berguna bagi masa depan.

Dari hasil kuesioner juga didukung oleh hasil wawancara terhadap 3 siswa yang memiliki nilai akhir hasil belajar tertinggi, sedang, dan terendah. Hal ini bertujuan untuk memperkuat jawaban siswa terhadap kuesionernya. Hasil wawancara terhadap narasumber pertama yaitu narasumber dengan nilai akhir hasil belajar kategori tertinggi, menunjukkan bahwa siswa tersebut memiliki sikap inisiatif dan rasa ingin tahu lebih dalam dirinya. Ia sangat menyukai matematika dan selalu berusaha mencari referensi dari sumber lain. Selain itu ia tidak mudah menyerah apabila menemui tugas atau persoalan yang sulit. Hal ini terbukti dari hasil belajarnya yang tinggi. Sedangkan narasumber kedua dengan nilai akhir hasil belajar kategori sedang, menunjukkan bahwa ia mencoba mempelajari materi atau membahas soal-soal latihan dari sumber lain karena menganggap materi yang dijelaskan oleh guru masih kurang, sehingga ia berinisiatif untuk mempelajarinya dari sumber lain. Tetapi ia belum menunjukkan sikap ketekunannya terhadap tugas yang diberikan (Sinaga, 2018). Apabila ia menemukan kesulitan dalam tugasnya, ia mencoba mempelajarinya kembali. Namun, jika ia masih tidak jga menemukan solusinya, ia langsung menyerah dan tidak mau berusaha kembali. Siswa tersebut juga masih menggunakan sistem kebut semalam ketika akan dilaksanakan ujian dan ia menganggap cara tersebut dapat membuatnya lebih mengingat materi daripada harus belajar jauh hari sebelum tes dilaksanakan. Mungkin hal ini yang menjadi penyebab ia belum maksimal dalam mengikuti tes tertulis. Berbeda halnya dengan narasumber ketiga, siswa dengan kategori nilai akhir hasil belajar terendah. Siswa tersebut belum memiliki sikap inisiatif dari dalam dirinya untuk mengikuti pembelajaran (Nurfadilah & Hakim, 2019). Hal ini dikarenakan ia merasa sulit memahami matematika, kurang menyukai

matematika dan menganggap matematika itu kurang menyenangkan sehingga materinya sangat sulit dimengerti olehnya. Karena pemikirannya yang menganggap matematika itu sulit dan kurang menyukai matematika, tentu ini akan berpengaruh kepada proses pembelajarannya. Ia akan selalu merasa tidak mampu sehingga terbukti pada nilai akhir hasil belajarnya yang tergolong rendah.

Dari analisis data di atas, terlihat bahwa sebagian besar siswa sudah memiliki motivasi belajar yang kuat. Sesuai dengan kriteria keefektifan, blended learning dengan media edmodo dikatakan efektif apabila sekurang-kurangnya 75% siswa sudah memiliki motivasi minimal kuat. Berdasarkan hasil kuesioner, sebanyak 30 orang siswa atau sebesar 83,33% siswa sudah memiliki motivasi minimal kuat.

Hasil Belajar

Data hasil belajar diperoleh dari nilai tugas dan nilai tes tertulis yang diakumulasi dan diambil sebagai nilai akhir hasil belajar (Roshonah & Dwitami, 2021). Pengambilan nilai tugas ditinjau dari masing-masing indikator pada setiap pertemuan, yaitu menuliskan model matematika dari sistem pertidaksamaan linear dua variabel, menentukan daerah penyelesaian dari sistem pertidaksamaan linear dua variabel berdasarkan grafik, dan menghitung nilai optimum dari program linear dua variabel menggunakan metode uji titik pojok berdasarkan masalah kontekstual.

Nilai rata-rata ketiga tugas yang diperoleh siswa masih tergolong rendah karena hanya ada 1 siswa yang mendapat nilai di atas KKM, dengan nilai tertinggi adalah 78,42 dan nilai terendah adalah 20,79. Menurut peneliti, hal ini disebabkan oleh kurangnya keseriusan siswa dalam mengerjakan tugas individu dan menganggap remeh nilai tugas individu. Namun pada nilai tes tertulis siswa, sudah menunjukkan sedikit lebih baik dari nilai tugas individu. Karena ada 11 siswa yang mencapai KKM dengan nilai tertinggi adalah 86,79 dan nilai terendah adalah 20,75. Menurut peneliti, hal ini disebabkan oleh kurang baiknya cara belajar siswa. Sebagian besar siswa mempersiapkan tes tetapan sehari atau bahkan semalam sebelum tes tersebut dilaksanakan sehingga materi tidak benar-benar dipahami.

Nilai akhir hasil belajar siswa diperoleh dengan mengambil bobot 40% dari nilai rata-rata tugas dan bobot 60% dari nilai tes tertulis. Nilai akhir yang diperoleh siswa belum menunjukkan adanya hasil belajar yang tinggi, karena siswa yang mencapai KKM hanya 3 siswa dengan nilai tertinggi adalah 83,44 dan nilai terendah adalah 27,43. Dalam nilai akhir hasil belajar, persentase siswa yang sudah mencapai KKM hanya sebesar 9,09%. Apabila hal ini dibandingkan dengan kriteria keefektifan, maka blended learning dengan media edmodo belum dikatakan efektif karena siswa yang lulus KKM tidak mencapai 75%.

Hasil belajar siswa yang rendah bisa terjadi karena beberapa faktor yang menghambat proses pembelajaran sehingga sebagian besar siswa tertinggal materi dan tidak memiliki inisiatif untuk belajar mandiri dengan mencari di sumber-sumber lain yang mendukung (Suardi, 2018). Selain itu, siswa juga cenderung mengatakan bahwa mereka sudah mengerti. Ketika peneliti bertanya, hanya ada beberapa siswa yang mampu menjawabnya. Namun kenyataannya masih banyak sekali siswa yang memperoleh nilai di bawah KKM. Jadi menurut peneliti, pada saat pembelajaran siswa mengatakan mengerti hanya karena sudah merasa jenuh dan ingin pembelajaran segera selesai. Tentu semua ini tidak terlepas dari kekurangan peneliti. Peneliti belum mampu memaksimalkan pembelajaran menjadi lebih menarik agar siswa bersemangat dalam mengikuti pembelajaran. Hasil belajar siswa masih tergolong rendah karena disebabkan oleh beberapa faktor, diantaranya adalah daya tangkap yang dimiliki masing-masing siswa

berbeda, pola belajar siswa yang tidak baik, sikap siswa selama pembelajaran yang cenderung menyepelkan.

Kesimpulan

Dari hasil penelitian dan analisis data yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa efektivitas blended learning dengan media pembelajaran edmodo sudah dapat dikatakan efektif untuk dilaksanakan dikelas XI IPA 2 SMA Negeri 3 Sibolga ditinjau dari motivasi belajar siswa. Hal ini terlihat dari hasil kuisioner motivasi belajar siswa. Sebanyak 30 siswa atau sebesar 83,33% siswa sudah memiliki motivasi belajar minimal kuat dan telah memenuhi kriteria keefektifan yaitu $\geq 75\%$ siswa. Hasil Wawancara juga memperkuat jawaban kuisioner hasil belajar siswa. Sedangkan blended learning dengan media pembelajaran edmodo tidak dapat dikatakan efektif untuk dilaksanakan dikelas XI IPA 2 SMA Negeri 3 Sibolga jika ditinjau dari hasil belajar siswa. Hal ini terbukti dari nilai akhir belajar siswa bahwasanya hanya sebanyak 4 siswa atau sebesar 11,11% siswa yang mencapai KKM. Jika dibandingkan dengan kriteria keefektifan, maka blended learning dengan media edmodo tidak dapat dikatakan efektif jika ditinjau dari hasil belajar siswa karena siswa yang lulus KKM tidak mencapai 75%. Nilai akhir hasil belajar siswa yang masih tergolong rendah karena disebabkan oleh beberapa faktor, diantaranya adalah daya tangkap yang dimiliki masing-masing siswa berbeda, pola belajar siswa yang tidak baik, sikap siswa selama pembelajaran yang cenderung menyepelkan.

BIBLIOGRAFI

- Aledya, Vivi. (2019). Kemampuan Pemahaman Konsep Matematika Pada Siswa. *May*, 0–7.
- Dwiharja, Laksmi Mahendradi. (2015). Memanfaatkan Edmodo Sebagai Media Pembelajaran Akuntansi. *Prosiding Seminar Nasional*, 9(1), 332–344.
- Harahap, Lia Amalia. (2019). *Konsep Pembelajaran Blended Learning Di Sekolah Dasar: Upaya Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Di Desa Terpencil*.
- Muammar, Muammar, & Suhartina, Suhartina. (2018). Media pembelajaran berbasis teknologi informasi dalam meningkatkan minat belajar akidah akhlak. *KURIOSITAS: Media Komunikasi Sosial Dan Keagamaan*, 11(2), 176–188.
- Nurfadilah, Siti, & Hakim, Dori Lukman. (2019). Kemandirian belajar siswa dalam proses pembelajaran matematika. *Prosiding Seminar Nasional Matematika Dan Pendidikan Matematika Sesiomadika*, 1214–1223.
- Nurlan, Fausiah. (2019). *Metodologi penelitian kuantitatif*. CV. Pilar Nusantara.
- Nurrita, Teni. (2018). Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah Dan Tarbiyah*, 3(1), 171.
- Ompusunggu, Vera Dewi Kartini, & Sari, Nilam. (2019). Penggunaan edmodo sebagai media pembelajaran matematika. *JURNAL CURERE*, 3(1).
- Panambaian, Tubagus. (2020). Penerapan Program Pengajaran dengan Model Blended Learning pada Sekolah Dasar di Kota Rantau. *Journal Analytica Islamica*, 9(1), 52–68.
- Roshonah, Adiyati Fathu, & Dwitami, Tiara. (2021). Pengaruh Media Pembelajaran dalam Proses Pembelajaran Daring terhadap Hasil Belajar Siswa di Era Pandemi Covid-19. *AL-MANAR: Jurnal Komunikasi Dan Pendidikan Islam*, 10(1), 91–102.
- Sari, Dewi Permata, & Rusmin, A. R. (2018). pengaruh iklim kelas terhadap motivasi

- belajar peserta didik di sman3 tanjung raja. *Jurnal Profit: Kajian Pendidikan Ekonomi Dan Ilmu Ekonomi*, 5(1), 80–88.
- Sinaga, Rida. (2018). Pendidikan Karakter Pada Anak Usia Dini. *Societas Dei: Jurnal Agama Dan Masyarakat*, 5(2), 180.
- Sjukur, Sulihin B. (2012). Pengaruh blended learning terhadap motivasi belajar dan hasil belajar siswa di tingkat SMK. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 2(3).
- Suardi, Moh. (2018). *Belajar & pembelajaran*. Deepublish.
- Sujadi, Imam. (2019). Peran pembelajaran matematika pada penguatan nilai karakter bangsa di era revolusi industri 4.0. *Prosiding Silogisme*, 1(1).



This work is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License.