

**EFEKTIFITAS PENERAPAN E-LEARNING MODEL EDMODO
DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA
(Studi Kasus : SMK Muhammadiyah 1 Sukoharjo)**

**Oleh :
Ahmad Zanin Nu'man
STMIK Duta Bangsa Surakarta**

ABSTRAK

Metode Belajar akan mempengaruhi hasil belajar, untuk memperoleh proses pembelajaran yang efektif, serta menarik perhatian siswa, maka diperlukan suatu metode pembelajaran yang inovatif, serta mudah difahami oleh siswa, yaitu dengan menggunakan media pembelajaran. Pada penelitian ini menggunakan media Edmodo, yakni Social Networking berbasis lingkungan sekolah yang diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa di SMK Muhammadiyah 1 Sukoharjo yang secara faktual hasil belajar siswa masih rendah karena menggunakan media konvensional. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui gambaran tentang respon siswa terhadap efektifitas penerapan e-learning model edmodo pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMK Muhammadiyah 1 Sukoharjo.

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian eksperimen dengan sampel penelitiannya adalah kelas XI RPL2 dan XI TKJ2 SMK Muhammadiyah 1 Sukoharjo. Adapun desain penelitian yang digunakan adalah pretest-posttest control group design. Uji beda dilakukan untuk mengukur perbedaan efektivitas media pembelajaran E-Learning model edmodo dan media pembelajaran konvensional berdasarkan kriteria hasil belajarnya.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran PAI di kelas eksperimen lebih efektif di bandingkan pembelajaran di kelas control ditinjau dari hasil belajar siswa. hal ini dilihat dari uji t adalah $P (0.699) < \alpha (0.05)$, sehingga H_a 'Efektivitas penggunaan media pembelajaran E-Learning model edmodo lebih tinggi daripada penggunaan media pembelajaran konvensional dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas XI SMK Muhammadiyah 1 Sukoharjo pada mata pelajaran PAI diterima. Perhitungan nilai gain ternormalisasi antara kelas eksperimen juga lebih tinggi daripada kelas kontrol, yaitu nilai gain ternormalisasi kelas eksperimen $g = 0.80$ dan pada kelas kontrol $g = 0.70$

Kata Kunci: Pendidikan Agama Islam – e-learning edmodo- hasil belajar siswa

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara (UU Nomor 20 Tahun 2003).

Kegiatan belajar mengajar merupakan inti dari pelaksanaan kurikulum. Baik buruknya mutu pendidikan atau mutu lulusan dipengaruhi oleh mutu kegiatan belajar mengajar. Jika mutu lulusannya baik, dapat diprediksi bahwa mutu kegiatan belajar mengajarnya juga baik. Sebaliknya, jika mutu kegiatan belajar mengajarnya tidak baik, maka mutu lulusannya juga tidak akan baik (Depdiknas, 2004: 1). Proses pengajaran yang hanya menitikberatkan pada aspek kognitif dan kemampuan teknis semata justru akan melahirkan manusia tukan dan bukan seseorang yang kaya akan inovasi dan memiliki komitmen sosial yang kuat (Mel Siberman, 2001: x).

Kemampuan profesional seorang guru teruji oleh kemampuan menguasai berbagai metode, terutama metode belajar aktif, yaitu suatu metode pembelajaran yang mengajak siswa untuk belajar secara aktif, mereka secara aktif menggunakan otak, baik untuk menemukan ide pokok dari materi pelajaran, memecahkan persoalan, atau mengaplikasikan apa yang baru mereka pelajari ke dalam suatu persoalan yang ada dalam kehidupan nyata. (Hisyam Zaini, 2002 : xvi)

Perkembangan teknologi informasi sangat cepat dan menawarkan banyak kemudahan bagi manusia dalam memperoleh informasi. Dan pemenuhan kebutuhan beberapa informasi pada saat ini menjadi begitu mudah dengan hadirnya internet. Salah satu manfaat teknologi internet dalam bidang pendidikan adalah sebagai sarana pembelajaran. Teknologi dalam bidang pembelajaran ini dikenal dengan sebutan *e-learning*. Bentuk dari perkembangan teknologi informasi yang diterapkan di dunia pendidikan adalah *e-learning*. *E-learning* merupakan sebuah inovasi yang mempunyai kontribusi sangat besar terhadap perubahan proses pembelajaran.

Edmodo merupakan bukti pesatnya perkembangan teknologi internet yang ada, dapat disimpulkan bahwa edmodo adalah *platform* media sosial bagi guru dan siswa atau dosen dan mahasiswa yang berfungsi untuk berbagai ide file agenda kegiatan dan penugasan yang dapat menciptakan interkasi antara guru dan siswa, sehingga edmodo memungkinkan bisa diterapkan sebagai media pembelajaran

SMK Muhammadiyah 1 Sukoharjo, masih memberlakukan pembelajaran konvensional, khususnya dalam mata pelajaran PAI. Pembelajaran konvensional yang dimaksud di sini adalah pembelajaran yang penyampaian materinya diuraikan oleh guru dengan media pembelajaran yang standar, misalnya *powerpoint* atau tanpa media pembelajaran kemudian memberikan soal (penugasan) kepada siswa dengan materi yang terbatas.

Hal ini menjadikan minat belajar siswa menjadi rendah, sehingga berpengaruh juga pada hasil belajar siswa. Di sisi lain, sarana dan prasarana yang dimiliki sekolah sangat lengkap. Sekolah juga sudah memiliki *E-Learning* namun belum dimanfaatkan secara optimal oleh guru mata pelajaran, terutama PAI. Dengan adanya media pembelajaran *E-Learning* ini, diharapkan akan membuat proses pembelajaran menjadi lebih kondusif, meningkatkan minat siswa, serta dapat mempertinggi proses belajar siswa dalam pembelajaran yang pada gilirannya diharapkan dapat mempertinggi hasil belajar yang dicapainya. Hal ini dikarenakan *E-Learning* menuntut siswa untuk bisa berinteraksi dengan internet, seperti mengakses informasi yang luas, memunculkan keaktifan siswa yang disebabkan tantangan, serta ketersediaan materi untuk pembelajaran.

1. Perumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah Bagaimana efektivitas Penerapan e-learning model edmodo dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMK Muhammadiyah 1 Sukoharjo?

2. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui Mengetahui efektivitas penerapan e-learning program edmodo dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMK Muhammadiyah 1 Sukoharjo.

3. Kajian Teori

Konsep Pembelajaran

Pembelajaran adalah suatu sistem yang terdiri atas komponen *input*, proses, *output* dan *outcome* (Suwarna, 2006:34). Komponen *input* sistem pembelajaran dapat berupa siswa, materi, metode, alat, media pembelajaran, dan perangkat-perangkat pembelajaran yang lain. Komponen proses berupa tempat dan aktivitas berinteraksinya berbagai *input*, baik *raw input*, *instrumental input*, maupun *environmental input*. *Output* merupakan cerminan langsung maupun tidak langsung dari proses pembelajaran yang berlangsung. *Output* pembelajaran dapat berupa prestasi belajar, perubahan sikap, perilaku, skor atau nilai penguasaan materi suatu mata pelajaran. *Outcome* dalam sistem pembelajaran merupakan dampak dihasilkannya *output*. Jadi *outcome* merupakan ukuran kebermaknaan *output*.

Pembelajaran yang bermutu tidak terlepas dari peran guru. Karena dalam pembelajaran, guru berperan sebagai perancang, implementor, dan evaluator pembelajaran. Mulyasa (2005:13) menjelaskan, “Secanggih apapun perkembangan dunia informatika tidak mampu menggantikan guru dalam pembelajaran”. Oleh karena itu untuk menciptakan proses pembelajaran yang bermutu, guru dituntut untuk benar-benar profesional dan memiliki kompetensi dan penguasaan dalam menerapkan berbagai pendekatan, metode, dan strategi pendidikan

Pengertian E-Learning

E-Learning merupakan suatu jenis belajar mengajar yang memungkinkan tersampainya bahan ajar ke siswa dengan menggunakan media internet, intranet, atau media jaringan computer lain (Hartley, 2001)

Horton dalam bukunya *E-Learning Tools and Technologies* (2003) :

E-Learning adalah segala pemanfaatan atau penggunaan teknologi internet dan web untuk menciptakan pengalaman belajar. *E-Learning* dapat dipandang sebagai suatu pendekatan yang inovatif untuk dijadikan sebuah desain media penyampaian yang baik, terpusat pada pengguna, interaktif dan sebagai lingkungan belajar yang memiliki berbagai kemudahan-kemudahan bagi siapa saja, dimana saja dan kapan saja. Dengan memanfaatkan berbagai atribut dan sumber teknologi *digital* dengan bentuk lain dari materi dan bahan pembelajaran yang sesuai untuk diterapkan pada suatu lingkungan belajar yang terbuka, fleksibel dan terdistribusi.

E-Learning adalah pembelajaran yang menggunakan TIK untuk mentransformasikan proses pembelajaran antara pendidik dan peserta didik. Tujuan utama penggunaan teknologi ini adalah meningkatkan efisiensi dan efektivitas, transparansi, dan akuntabilitas pembelajaran. Di samping itu, suatu *E-Learning* juga harus mempunyai kemudahan bantuan profesional isi pelajaran secara *on line*. Dari uraian tersebut jelas bahwa *E-Learning* menggunakan teknologi informasi dan komunikasi sebagai alat; dengan tujuan meningkatkan efisiensi, efektivitas, transparansi, akuntabilitas, dan kenyamanan belajar; dengan obyeknya adalah layanan pembelajaran yang lebih baik, menarik, interaktif, dan atraktif. Hasil akhir yang diharapkan adalah peningkatan prestasi dan kecakapan akademik peserta didik serta pengurangan biaya, waktu, dan tenaga untuk proses pembelajaran (Budi Murtiyasa, 2012).

Tentang Edmodo

Edmodo adalah sebuah platform pembelajaran sosial untuk guru/dosen, siswa/mahasiswa maupun untuk orang tua/wali yang dikembangkan pada akhir 2008 oleh Nic Borg dan Jeff O'Hara yang merasakan kebutuhan untuk berkembang di lingkungan sekolah/kampus untuk mencerminkan bahwa dunia yang semakin global dan terhubung, maka keduanya menciptakan sebuah alat/aplikasi yang dapat menutup kesenjangan antara bagaimana siswa/mahasiswa menjalani kehidupan mereka dan bagaimana mereka belajar di sekolah/kampus, untuk itulah maka Edmodo ada. Edmodo dibuat sebagai sebuah platform pembelajaran jejaring sosial untuk guru/dosen, siswa/mahasiswa, dan orang tua/wali.

Edmodo dirancang untuk membuat siswa/mahasiswa bersemangat belajar di lingkungan yang lebih akrab. Di dalam Edmodo, guru/dosen dapat melanjutkan diskusi kelas online, memberikan polling untuk memeriksa pemahaman siswa/mahasiswa, dan rencana penghargaan kepada siswa/mahasiswa secara individual berdasarkan kinerja atau perilaku. Dalam pembelajaran Edmodo, guru berada di tengah-tengah jaringan yang kuat yang menghubungkan guru kepada siswa, administrator, orang tua. Jaringan ini merupakan

permukaan sumber daya terbaik di dunia dan alat-alat, yang menyediakan blok bangunan pendidikan yang berkualitas tinggi

Edmodo menggunakan desain yang mirip dengan Facebook, dan menyediakan guru dan siswa tempat yang aman untuk menghubungkan, berkolaborasi dan berbagi konten. Guru juga dapat mengirim nilai, tugas dan kuis untuk siswa/mahasiswa. Siswa dapat mengajukan pekerjaan rumah dan melihat nilai-nilai mereka dan komentar guru/dosen mungkin telah diposting tentang tugas mereka. Guru/dosen juga dapat membuat jajak pendapat dan topik posting untuk diskusi di kalangan siswa. Guru dapat membedakan dan menciptakan belajar mandiri melalui penciptaan sub-kelompok dalam kursus. Setelah setiap periode kursus selesai, guru/dosen menutup keluar jaringan dan menciptakan yang baru untuk kursus berikutnya

Pola pembelajaran Pendidikan Agama Islam

Pendidikan Agama Islam (PAI) diartikan sebagai usaha sadar untuk menyiapkan peserta didik dalam meyakini, memahami, menghayati, dan mengamalkan Agama Islam melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, dan atau latihan dengan memperhatikan tuntutan untuk menghormati agama lain dalam hubungan antara umat beragama dalam masyarakat untuk mewujudkan persatuan nasional.

Mata pelajaran PAI di sekolah Muhammadiyah disebut dengan istilah al-Islam Kemuhammadiyah. Pendidikan al-Islam merupakan muatan pendidikan pokok dalam sistem Pendidikan Muhammadiyah. Mata pelajaran al-Islam memiliki fungsi utama membina mengantarkan peserta didik menjadi insan yang beriman dan bertakwa kepada Allah, berakhlak mulia, mengamalkan agama Islam dalam kehidupan sehari-hari, sesuai dengan tuntunan Al-Qur'an dan As-Sunnah.

Agar proses Pendidikan al-Islam memiliki standar dan arah yang lebih jelas, perlu dirumuskan Standar Kompetensi (SK), yakni kompetensi minimal yang harus dicapai sebagai acuan dalam penyelenggaraan proses pembelajaran. SK dikembangkan dalam Kompetensi Dasar (KD) dan indikator, materi serta metode pembelajaran maupun sumber belajar sebagai pedoman operasional dalam pembelajaran. Seluruh unsur tersebut diformulasikan secara sistematis dalam bentuk Kurikulum Pendidikan al-Islam dan kemuhammadiyah.

Ruang Lingkup Pendidikan Al-Islam, Kemuhammadiyah, merupakan upaya sadar, terencana dan sistematis dalam menyiapkan peserta didik untuk mengenal, memahami, dan menghayati agama Islam dan Muhammadiyah agar beriman, bertakwa dan berakhlak mulia, mengamalkan ajaran agama Islam dan cara hidup menurut Muhammadiyah melalui kegiatan bimbingan, pengajaran dan pelatihan serta pengalaman.

Dengan membawa beragam kepribadian, latar belakang keluarga, serta pengalaman pendidikan sebelumnya, peserta didik dibentuk melalui proses pembelajaran. Manajemen pembelajaran PAI di SMK yang dilaksanakan akan mempengaruhi kepribadian, perilaku, dan pengetahuan peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran. Artinya, berhasil tidaknya proses pembelajaran akan sangat ditentukan oleh manajemen pembelajaran PAI di SMK. Untuk mencapai tujuan pembelajaran tersebut maka guru PAI sebagai seorang manajer harus bisa berperan secara maksimal dalam melaksanakan fungsi manajemen, antara lain merencanakan, mengorganisasikan, melaksanakan, memimpin, dan mengevaluasi

pembelajaran PAI. dalam rangka memperoleh perubahan perilaku yang baru dalam diri peserta didik secara keseluruhan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditentukan

4. Penelitian Terdahulu

Efektifitas penggunaan metode pembelajaran e-learning berbasis browser based training terhadap prestasi belajar siswa pada kompetensi pemeliharaan/servis transmisi manual komponen. (Jurnal PTM Volume 9, No 1, Juni 2009). Hasil uji perbedaan dua rata-rata data tes awal, uji perbedaan dua rata-rata data tes akhir, dan uji perbedaan dua rata-rata data selisih tes awal dan tes akhir disajikan pada tabel 5, 6, dan 7. Berdasarkan perhitungan diperoleh $t_{hitung} = 0,461$, sedangkan $t_{tabel} = 0,05$, karena $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_0 diterima. Maka dapat disimpulkan kelompok eksperimen tidak lebih baik daripada kelompok kontrol. Berdasarkan perhitungan diperoleh $t_{hitung} = 0,000$, sedangkan $t_{tabel} = 0,05$, karena $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka H_0 ditolak. Maka dapat disimpulkan kelompok eksperimen lebih baik daripada kelompok kontrol. Berdasarkan perhitungan diperoleh $t_{hitung} = 0,001$, sedangkan $t_{tabel} = 0,05$, karena $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka H_0 ditolak. Artinya bahwa peningkatan hasil belajar siswa pada kompetensi pemeliharaan/servis transmisi manual dan komponen dengan menggunakan metode pembelajaran *Browser Based Training* lebih baik dibandingkan dengan menggunakan metode konvensional

Penggunaan Media Edmodo Sebagai Kegiatan Penunjang Pembelajaran Dasar Kompetensi Kejuruan di SMK Negeri 1 Majalengka 2013, oleh Anwar Mufidin Penelitian ini menghasilkan kesimpulan bahwa Penggunaan media edmodo sebagai kegiatan penunjang pembelajaran sangat efektif digunakan pada proses pembelajaran dasar kompetensi kejuruan dilihat dari respon hasil belajar siswa.

Pengaruh penggunaan media belajar online edmodo terhadap hasil belajar siswa kelas XI mata pelajaran TIK di SMA Negeri 1 Tondano (Jurnal UNIMA Volume 1, No 4, Juni 2013) Penerapan media belajar online edmodo sangat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas XI SMA Negeri 1 Tondano. hal ini dibuktikan dengan hasil test siswa yang mengalami kenaikan yang signifikan.

Metode Active Learning dalam Pembelajaran Agama Islam di SMA Negeri 1 Boyolali 2011, oleh Thoyibah Haniek. Penelitian ini menghasilkan kesimpulan bahwa selain menggunakan metode ceramah dalam proses pembelajaran *Pembelajaran Agama Islam di SMA Negeri 1 Boyolali* juga menggunakan metode belajar aktif yaitu, *Broken Text, True or False* dan *Rotating Roles*. Adapun kendala yang dapat menghambat dalam penerapan metode *active learning* adalah kuatnya pengaruh pola pembelajaran kurikulum lama terhadap peserta didik, penyediaan alokasi waktu yang relatif kurang, masih ada beberapa siswa yang membuat keributan saat kegiatan pembelajaran berlangsung, kecepatan siswa dalam menerima pelajaran tidak sama.

METODE PENELITIAN

1. Jenis Penelitian

Penelitian ini dapat digolongkan sebagai penelitian *eksperimen* dengan menggunakan desain *control group pretest-posttest*.

2. Lokasi Penelitian

SMK Muhammadiyah 1 Sukoharjo Jl. Angrek no. 2 Sukoharjo

3. Sumber Data

Sumber data pada penelitian ini adalah ; infprman, lapangan, dan dokumen

4. Teknik Pengumpulan Data

Wawancara, dokumentasi dan test (pretest dan posttest)

5. Teknik Analisa Data

Instrumen tes yang baik dan benar dapat diperoleh dengan cara menguji coba dan menganalisis instrumen tersebut sebelum dipakai dalam pengambilan data. Adapun hal-hal yang dianalisis dari hasil uji coba instrumen sebagai berikut:

- a. Validitas instrument
- b. Uji Realibilitas
- c. Tingkat Kesukaran
- d. Daya Pembeda

6. Teknik Pengolahan Data

Adapun langkah-langkah pengolahan datanya sebagai berikut :

- a. Pemeberian skor
- b. Pengolahan data skor hasil *pretest* dan *posttest* dengan tahapan sebagai berikut :
 - Menghitung nilai rata-rata kelompok, minimum maksimum, standar deviasi dan varians dengan menggunakan program SPSS 16.0
 - Melakukan uji normalitas
 - Melakukan uji homogenitas
 - Melakukan uji kesamaan dua rata-rata
 - Pengujian hipotesis dan hasilnya akan digunakan sebagai acuan penarikan kesimpulan
 - Uji T-test
 - *Mann-Whitney*
- c. Analisis Data Indeks Gain

Hasil Penelitian dan Pembahasan

Data yang diolah adalah hasil dari tes kognitif (*pretest* dan *posttest*). Penelitian dilakukan terhadap dua kelas, yaitu kelompok eksperimen (XI RPL 2) dengan jumlah siswa 34 orang diberikan perlakuan dengan media pembelajaran *E-Learning*, sedangkan pada kelompok kontrol (XI TKJ1) sebagai kelompok pembanding dengan jumlah siswa 40 orang diberikan perlakuan dengan media pembelajaran konvensional. Penelitian terhadap sampel dilakukan selama

masing-masing tiga kali pertemuan untuk 2 kompetensi dasar *Qurban dan Aqiqah*. Banyaknya pertemuan ini disesuaikan dengan standar kompetensi dan kompetensi dasar yang harus dicapai siswa.

1. Uji Validitas Butir Soal

Menentukan valid atau tidaknya butir soal adalah membandingkan hasil r_{hitung} dengan r_{tabel} *Product Moment*. Dengan jumlah responden 25 menurut r_{tabel} $N-1=23$ dan taraf signifikansi = 5% maka $r_{tabel} = 0.329$. Berdasarkan hasil dari r_{hitung} tiap butir soal jika dibandingkan dengan r_{tabel} , maka butir soal dinyatakan valid

Data hasil penelitian yang digunakan adalah berbentuk skor *pretest*, skor *posttest*, dan skor *gain*. Skor *gain* diperoleh dari selisih antara skor *pretest* dan skor *posttest* baik siswa yang belajar dengan menggunakan media pembelajaran *E-Learning* maupun siswa yang belajar menggunakan media pembelajaran konvensional.

2. Uji Reabilitas Soal

Berdasarkan perhitungan dengan menggunakan program SPSS 20.0, diketahui bahwa soal yang dipergunakan untuk pretes dan postes pada kelas eksperimen adalah reliabel, yaitu nilai Cronbach > 0.894

Berdasarkan perhitungan dengan menggunakan program SPSS 16.0, diketahui bahwa soal yang dipergunakan pada pretest dan postes untuk kelas control semuanya reliable, yaitu Cronbach > 0,874

3. Indeks kesukaran Butir Soal

Dari data yang disampaikan menghasilkan informasi berupa jumlah soal yang tergolong mudah ada 12 soal, soal yang tergolong sedang ada 10 soal dan yang tergolong sukar ada 3 soal

4. Analisis Data Hasil Belajar Siswa

Untuk melihat hasil belajar siswa sebelum dan sesudah diberi perlakuan (*treatment*), maka perlu dilakukan pengolahan dan analisis data terhadap skor *pretest* dan *posttest*. Rekapitulasi data ditunjukkan sebagai berikut :

a. Rata-rata Skor Tes Hasil Belajar Siswa

Berdasarkan data yang diperoleh, dapat diketahui bahwa rata-rata skor *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen adalah 68.12 dan 85.76. Sedangkan pada kelas kontrol diketahui rata-rata skor *pretest* dan *posttest* adalah sebesar 67.80 dan 81.30. Dari data tersebut terlihat bahwa terdapat peningkatan hasil belajar siswa pada kelas eksperimen dan control.

b. Statistik Deskriptif Data *Pretest* dan *Posttest*

Dari data yang diperoleh, terlihat bahwa rata-rata skor *pretest* kelas eksperimen adalah 1.04317 dengan skor maksimum 23 dan skor minimum 0.00. Sedangkan rata-rata skor *pretest* kelas kontrol adalah 0.92884 dengan skor maksimum 22 dan skor minimum 0.00. Sedangkan skor *Posttest* kelas eksperimen adalah 0.8210 dengan skor maksimum 25 dan skor

minimum 8 Sedangkan rata-rata skor *postes* kelas kontrol adalah 0.75734 dengan skor maksimum 25 dan skor minimum 0.00.

c. Uji normalitas

Berdasarkan perhitungan uji normalitas maka pada kelas eksperimen diperoleh $P = 0.200$ dan pada kelas kontrol diperoleh $P = 0.024$ Dengan membandingkan nilai $\alpha = 0.05$, maka untuk kelas eksperimen $P = 0.200 > \alpha(0.05)$ dan kelas kontrol $P = 0.024 > \alpha(0.05)$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa untuk kedua data tersebut berdistribusi normal.

d. Uji Homogenitas

Berdasarkan data yang diperoleh, pada *pretest* antara kelas eksperimen dan kelas kontrol diperoleh $P = 0.20$. Dengan membandingkan dengan nilai $\alpha = 0.05$, karena nilai untuk $P(0.20) > \alpha(0.05)$, maka dapat disimpulkan bahwa data tersebut berasal dari populasi dengan varians yang sama (homogen). Sedangkan pada *pretest* antara kelas eksperimen dan kelas kontrol diperoleh $P = 0.176$. Dengan membandingkan dengan nilai $\alpha = 0.05$, karena nilai untuk $P(0.176) > \alpha(0.05)$, maka dapat disimpulkan bahwa data tersebut berasal dari populasi dengan varians yang sama (homogen).

e. Hasil Uji *t Test*

Berdasarkan data yang diperoleh, ternyata $P = 0.699$ dan $t_{hitung} = 0.999$. Dengan membandingkan nilai $P(0.699) > \alpha(0.05)$ dan $t_{hitung} < t_{tabel}$, sehingga dapat disimpulkan bahwa H_0 diterima artinya dapat disimpulkan bahwa efektivitas penerapan e-learning model edmodo dalam pembelajaran PAI terhadap hasil belajar siswa lebih tinggi dari pada penggunaan media konvensional.

f. Uji statistik non-parametrik *Mann-Whitney*.

Berdasarkan hasil uji statistik non-parametrik *Mann-Whitney* Pretest di dapat nilai $P : 0.825 > \alpha 0.05$ ini menunjukkan sebaran data pretest normal dan tidak homogen. Untuk hasil uji statistik non-parametrik *Mann-Whitney* Posttest dapat nilai $P : .004 > \alpha 0.05$ ini menunjukkan sebaran data pretest normal dan tidak homogen.

g. Hasil Analisis Data *Gain*

Berdasarkan data nilai *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen, diperoleh nilai *gain* ternormalisasi kelas eksperimen sebesar 0.8 dan kelas kontrol sebesar 0.7. Nilai tersebut diinterpretasikan ke dalam kriterium nilai $\langle g \rangle$, diperoleh efektivitas media pembelajaran *E-Learning* di kelas eksperimen dan control tergolong tinggi

Jika dibandingkan nilai *gain* antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol, dapat disimpulkan bahwa efektivitas penggunaan media pembelajaran *E-Learning* di kelas eksperimen lebih tinggi daripada kelas kontrol yang menggunakan media pembelajaran konvensional.

Hasil analisis data penelitian yang dibuktikan melalui analisis uji statistik dengan bantuan *software SPSS 16.0* menunjukkan bahwa kemampuan awal siswa kelas kontrol dan kelas eksperimen adalah sama (homogen). Hal ini dapat dilihat dari nilai rata-rata hasil *pretest* kedua

kelas dan dibuktikan dengan uji *t* untuk melihat persamaan dua rata-rata. Hasilnya menunjukkan bahwa tidak terdapat perbedaan kemampuan awal antara kelas eksperimen dan kontrol. Hal ini wajar karena kedua kelas tersebut belum mendapatkan perlakuan dan materi belajar.

Setelah proses pembelajaran dilaksanakan dengan memberi perlakuan dengan media pembelajaran *E-Learning* pada kelas eksperimen dan perlakuan dengan media pembelajaran konvensional pada kelas kontrol, menunjukkan bahwa hasil belajar akhir kedua kelompok mengalami perbedaan. Perbedaan hasil belajar ditunjukkan oleh nilai rata-rata kelas eksperimen 85.76 sedangkan pada kelas kontrol 81.30. Dari nilai rata-rata *posttest* terlihat bahwa hasil belajar kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol.

Untuk mengetahui keefektifan penggunaan media pembelajaran *E-Learning* model edmodo pada kelas eksperimen dan penggunaan media pembelajaran konvensional juga digunakan perhitungan *gain* ternormalisasi. Hasil perhitungan tes dengan menggunakan *gain* ternormalisasi diperoleh nilai *g* untuk kelas kontrol adalah sebesar 0.70 sedangkan nilai *g* untuk kelas eksperimen adalah sebesar 0.80. Berdasarkan nilai *g* di atas terlihat bahwa hasil belajar kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan pada setiap pertemuan, di kelas eksperimen siswa dituntut untuk dapat berperan lebih aktif dalam memperoleh kesempatan membangun sendiri pengetahuannya sehingga memperoleh pemahaman yang mendalam serta dalam proses pembelajarannya lebih bervariasi seperti meng-*upload*, men-*download* dan menjawab quiz online maupun mendemonstrasikan hasil praktik belajarnya. Peningkatan hasil belajar yang diraih oleh kelas eksperimen dikarenakan adanya suasana belajar di kelas yang lebih kondusif, aktif dan minat serta antusias siswa sangat terlihat dibandingkan pada kelas kontrol, terutama pada hal distribusi materi pembelajaran yang tidak terpusat hanya pada guru. Budaya belajar yang dikembangkan di kelas eksperimen adalah keaktifan siswa dalam membangun sendiri keingintahuannya, membangun karakter keinginan membantu teman yang kesulitan, serta pemanfaatan waktu yang bisa optimal di kelas karena kegiatan sudah terstruktur. Pada *E-Learning* terdapat kegiatan terstruktur untuk setiap pertemuan, sehingga siswa mampu manajemen waktu belajar di kelas yang harapannya sejalan dengan mengoptimalkan fasilitas yang ada. Dengan demikian, keaktifan siswa dalam membangun sendiri pengetahuannya diharapkan dapat membantu siswa untuk lebih lama mengingat dan memahami materi pelajaran.

Disamping hasil belajar siswa yang meningkat, kelebihan-kelebihan lain yang mendukung *E-Learning* efektif ditunjukkan dari beberapa indikator dalam proses pembelajaran, antara lain meningkatnya keaktifan siswa, baik dalam hal bertanya maupun mempresentasikan tugas yang telah diselesaikannya. Kelebihan lainnya adalah tugas siswa menjadi lebih bervariasi dan kreatif karena siswa memiliki sumber belajar yang luas sehingga memiliki referensi materi lebih banyak dibandingkan dengan siswa pada kelas kontrol yang tidak menggunakan media *E-Learning*. Keunggulan siswa yang menggunakan *E-Learning* adalah memiliki kemampuan lebih dalam berinteraksi dengan internet dan penggunaannya, misal

paham tentang cara meng-*upload* tugas serta belajar untuk meningkatkan kreativitas dalam mengerjakan tugas.

Pelaksanaan pembelajaran pada kelompok eksperimen pada awalnya mengalami sedikit hambatan. Pembelajaran yang baru bagi guru dan siswa memerlukan waktu untuk penyesuaian. Tetapi hambatan-hambatan yang terjadi perlahan dapat dikurangi karena partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran. Aktifitas di dalam kelas yang bervariasi dapat menambah semangat, motivasi, karakter berbagi, membantu dalam memecahkan masalah dan dapat menciptakan lingkungan belajar positif, sehingga pembelajaran menjadi lebih interaktif dan efektif. Seluruh uraian di atas menunjukkan bahwa secara umum pembelajaran PAI dengan menggunakan media pembelajaran *E-Learning* model edmodo memberikan pengaruh yang berarti dan efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas XI SMK Muhammadiyah 1 Sukoharjo

KESIMPULAN

Berdasarkan permasalahan, tujuan penelitian, hasil analisis dan pembahasan yang telah dipaparkan, maka dapat disimpulkan bahwa efektivitas penggunaan media pembelajaran *E-Learning* berbasis edmodo lebih tinggi daripada menggunakan media pembelajaran konvensional. Hal ini ditunjukkan oleh uji hipotesis *posttest* dan nilai *gain* ternormalisasi. Hasil uji hipotesis *posttest* dengan Uji *t* adalah $P(0.699) < \alpha(0.05)$, sehingga H_a 'Efektivitas penggunaan media pembelajaran *E-Learning* model edmodo lebih tinggi daripada penggunaan media pembelajaran konvensional dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas XI SMK Muhammadiyah 1 Sukoharjo pada mata pelajaran PAI diterima. kelas kontrol, yaitu nilai *gain* ternormalisasi kelas eksperimen $g = 0.80$ dan pada kelas kontrol $g = 0.70$.

Melihat kesimpulan yang didapat dari penelitian ini, seharusnya sekolah menggunakan dan mengoptimalkan keberadaan *E-Learning* yang sudah ada tersebut, untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Selain itu, sebaiknya sekolah menggunakan media pembelajaran *E-Learning* pada mata pelajaran yang lain dengan karakteristik sesuai dengan mata pelajaran PAI yang mana sudah diujicobakan dan menghasilkan kesimpulan bahwa media pembelajaran *E-Learning* efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin. Muh. Zaenal. 2012. Pemanfaatan Jejaring Sosial edmodo dalam pembelajaran matematika. (online). tersedia : [http://www.Pemanfaatan Jejaring Sosial edmodo dalam pembelajaran matematika](http://www.Pemanfaatan%20Jejaring%20Sosial%20edmodo%20dalam%20pembelajaran%20matematika). (20 September 2013)
- Arikunto, Suharsimi 1998. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta
- Ari Sudibjo. 2013. *Penggunaan Media Pembelajaran Fisika Dengan E-Learning Berbasis Edmodo Blog Education Pada Materi Alat Optik Untuk Meningkatkan Respons Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Di Smp Negeri 4 Surabaya*. Jurnal Inovasi Pendidikan Fisika Vol.02, No.3, h. 187-190
- Anwar Mufidin. 2013. *Penggunaan Media Edmodo Sebagai Kegiatan Penunjang Pembelajaran Dasar Kompetensi Kejuruan di SMK Negeri 1 Majalengka*. UPI
- Bisri, Hasan. 2009. *Efektifitas penggunaan metode pembelajaran e-learning berbasis browser based training terhadap prestasi belajar siswa pada kompetensi pemeliharaan/servis transmisi manual komponen* Jurnal PTM Volume 9, No 1, Juni 2009
- Budi Murtiyasa. 2012. Pemanfaatan Teknologi Informatika dan Komunikasi untuk meningkatkan Kualitas Pembelajaran Matematika. Surakarta : FKIP Univ. Muhammadiyah Surakarta. (on-Line) tersedia : [am%20pendidikan/TIK inEduMath.pdf](http://am%20pendidikan/TIK%20inEduMath.pdf).
- Depdikbud. 2004. *Kegiatan Belajar Mengajar di Sekolah Inklusif*. Jakarta: Direktorat Pendidikan.

Dewan Redaksi. 1994. *Ensiklopedi Islam*. Jakarta : PT Ichtiar Baru Van HoeMiles, Mathew B, Haberman, Micael. 1992. *Analisa Data Kualitatif*. Jakarta : UI-Press.

Haris, Panduan Edmodo Bagi Teacher. Universitas Darussalam Ambon.

Mamentu. Fernando. 2013. *Pengaruh penggunaan media belajar online edmodo terhadap hasil belajar siswa kelas XI mata pelajaran TIK di SMA Negeri 1 Tondano*. Jurnal UNIMA Volume 1, No 4, Juni 2013

Mulyasa. 2005. *Menjadi Guru Profesional*. Bandung : PT Remaja Rosda Karya.

Tauhied, Abu. 1990. *Beberapa Aspek Pendidikan Islam*. Yogyakarta : IAIN Sunan Kalijaga

Thoyibah Haniek. 2011. *Metode Active Learning dalam Pembelajaran Agama Islam di SMA Negeri 1 Boyolali*. UMS

Rismayanti, Anti. 2012 Mengenal Edmodo Lebih dekat. tersedia : <http://www.dowmload.SMKN1Majalengka.com>. (20 September2013)

Zaini, Hisyam. Dkk. 2002. *Strategi Pembelajaran Aktif*. Yogyakarta : CTSD IAIN Sunan Kali Jaga