BAB V

PEMBAHASAN

A. Pengaruh Penerapan Aplikasi Edmodo terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas XI IPA Pada Mata Pelajaran SKI di MAN 1 Trenggalek

Pengaruh penerapan aplikasi edmodo terhadap hasil belajar peserta didik kelas XI IPA pada mata Pelajaran SKI di MAN 1 Trenggalek diketahui oleh penelitii melalui uji t atau *t-tes.* Sebelum menggunakan uji hipotesis tersebut, data yang akan diujikan harus memenuhi dua syarat yaitu data bersifat homogen dan berdistribusi normal dengan kriteria sig. > 0,05. Uji normalitas diuji dengan menggunakan *Kolmogorov Smirnov* dengan menggunakan bantuan *SPSS 25.0 for windows*. Dari hasil perhitungan diperoleh signikansi dari skala pengukuran motivasi belajar sebesar 0,200 untuk kelas eksperimen dan untuk kelas kontrol sebesar 0,200. Dapat diketahui dari kedua signifikansi kedua data skala pengukuran motivasi belajar tersebut berdistribusi normal karena Sig. > 0,05. Hasil pada uji homogenitas menggunakan uji *Levene's Test* skala pengukuran motivasi belajar pada kelas eksperimen dan kelas kontrol menghasilkan angka signifikansi sebesar 0,450 untuk *petest* (sebelum diberi perlakuan), dan 0,723 untuk nilai signifikansi *posttest* (setelah diberi perlakuan), artinya kedua data tersebut memiliki varian yang sama atau homogeny, karena nilai *sig.* > 0,05. Karena uji prasyarat (normalitas dan homogenitas) telah dilakukan, dan data berdistribusi normal maka selanjutnya dilakukan uji hipotesis.

Uji homogenitas dan normalitas telah sesuai dan memenuhi kriteria, maka analisis selanjutnya adalah melakukan uji hipotesis dengan menggunakan uji *independent sample t-test.* Pengujian ini dilakukan dengan bantuan *SPSS 25.0 for Windows.* Berdasarkan perhitungan skala pengukuran motivasi yang telah dilakukan, diperoleh nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ yakni 10,924 > 1,99773 dengan *sig. (2-tailed)* sebesar 0,000 < 0,05. Sehingga dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Hal ini juga didukung oleh nilai *mean* atau rata-rata kelas eksperimen sebesar 104,94 dengan jumlah 34 peserta didik. Sedangkan kelas kontrol memiliki *mean* 99,56 dengan jumlah 34 peserta didik. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa "ada pengaruh penerapan aplikasi edmodo terhadap motivasi belajar peserta didik kelas XI IPA pada mata pelajaran ski di MAN 1 Trenggalek"

Uji t atau *t-test* dilakukan hanya untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh penerapan aplikasi edmodo terhadap motivasi belajar peserta didik kelas XI IPA pada mata pelajaran SKI di MAN 1 Trenggalek. Maka untuk mengetahui tinggi rendahnya pengaruh penerapan aplikasi edmodo dalam pembelajaran, dilakukan uji analisis selanjutnya yaitu *N-Gain score.* Pengujian analisis ini dilakukan dengan menggunakan bantuan *SPSS 25.0 for windows.* Berdasarkan skala perhitungan skala pengukuran motivasi yang telah dilakukan memperoeh nilai 83,9280 atau 84% untuk kelas eksperimen. Dengan demikian dapat diketahui bahwa penerapan aplikasi edmodo dalam pembelajaran memberi pengaruh yang tinggi (termasuk dalam kategori tinggi)

terhadap motivasi belajar peserta didik, karena nilai *mean N-Gain score* pada kelas eksperimen berada diantara 0,70 < g < 1,00 yang memiliki kriteria tinggi. Sedangkan untuk kelas kontrol (tanpa menerapkan aplikasi edmodo dalam pembelajaran) memperoleh nilai 67,2780 atau 67%. Dari nilai mean *N-Gain* score kelas kontrol tersebut dapat diketahui bahwa pembelajaran tanpa menerapkan aplikasi edmodo termasuk dalam kategori sedang karena pada kelas kontrol memiliki nilai diantara 0,30 < g < 0,70 yang memiliki kriteria sedang.

N-Gain score digunakan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh penerapan aplikasi edmodo dalam pembelajaran, selanjutnya uji *effect size* digunakan untuk mengetahui keefektifan penerapan aplikasi edmodo terhadap motivasi belajar peserta didik. Perhitungan *effect size* dilakukan dengan cara manual. Pada kelas eksperimen (menerapkan aplikasi edmodo dalam pembelajaran) dan kelas kontrol (tidak menerapkan aplikasi edmodo dalam pembelajaran) memperoleh nilai d=2,65 yang pada tabel kriteria Cohen's termasuk pada kriteria tinggi. Sehingga dapat di ketahui dari hasil perhitungan tersebut bahwa kelas eksperimen (yang menerapkan aplikasi edmodo) memiliki pengaruh yang tinggi, karena kriteria yang memiliki efektifitas tinggi adalah yang memperoleh nilai d > 0,8.

Penelitian ini menunjukkan bahwa perbedaan motivasi belajar pada mata pelajaran SKI di kelas eksperimen lebih baik daripada kelas kontrol bukanlah suatu kebetulan. Dengan jumlah peserta didik yang sama, kelas eksperimen mampu mendapatkan nilai rata-rata yang tidak kalah baik dari

kelas kontrol. Perbedaan tersebut disebabkan karena adanya perlakuan guru dalam mengajar selama proses pembelajaran berlangsung. Konsep pembelajaran yang diajarkan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah sama, namun pada kelas eksperimen menggunakan media edmodo dalam pembelajarannya. Media edmodo mampu membantu peserta didik untuk fokus dalam pembelajaran sehingga dapat menumbuhkan dan meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Sedangkan pada kelas kontrol menggunakan metode konvensional dalam penyampaian pembelajarannya.

Motivasi merupakan suatu daya atau kekuatan yang dapat mendorong seseorang untuk mencapai tujuan suatu kegiatan. Pengertian ini sesuai dengan pendapat McDonald. Menurut McDonald dalam Oemar Hamalik yang berjudul Proses Belajar Mengajar, "*Motivation is an energy change within the person characterized by affective arousal and anticipatory goal reactions".*[1] Menurutnya motivasi adalah perubahan energi di dalam diri seseorang yang ditandai dengan timbulnya perasaan dan reaksi untuk mencapai tujuan. Dalam kaitannya dengan kegiatan belajar, maka motivasi belajar berarti keseluruhan daya penggerak di dalam diri siswa yang dapat menimbulkan, menjamin, dan memberikan arah pada kegiatan belajar untuk mencapai tujuan yang diharapkan. Dengan motivasi belajar maka siswa dapat mempunyai intensitas dan kesinambungan dalam proses belajar yang diikuti. [2] Penerapan media edmodo dalam pembelajaran dapat membantu peserta didik untuk

---

[1] Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar….,* hal. 158

[2] Wood, Samuel E, et al*, The World of Psychology Portable Edition: Motivation, Emotion &Health, Vol.4…,* hal. 523

menumbuhkan motivasi belajar peserta didik melalui beragamnya materi yang dapat di akses pada aplikasi edmodo yang diberikan oleh guru dalam hal ini adalah peneliti sendiri. Hal ini terbukti dengan perbedaan hasil skala pengukuran motivasi yang telah diujikan sebelum dan sesudah perlakuan pada kelas kontrol dan kelas eksperimen.

Hasil penelitian yang telah dilakukan menunjukkan bahwa peserta didik yang sebelumnya malas di dalam kelas menjadi lebih bersemangat dan lebih fokus dalam pembelajaran SKI di dalam kelas. Karena banyak siswa yang kurang begitu menyukai pelajaran SKI, sering kali siswa tidak memperhatikan saat pelajaran, siswa tidak fokus dalam pelajaran sehingga dan meremehkan pelajaran SKI serta tidak memiliki motivasi untuk pelajaran SKI. Dengan menerapkan aplikasi edmodo dalam pembelajaran, peserta didik lebih bersemangat dalam belajar didalam kelas maupun diluar kelas, karena siswa dapat mengakses aplikasi edmodo dimana saja dengan menggunakan *smartphone* atau laptop peserta didik. Siswa lebih antusias ketika materi ajar disampaikan lewat aplikasi edmodo dan penugasan dengan aplikasi edmodo. Aplikasi edmodo dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa dengan cara guru memberikan materi yang ada dalam edmodo dengan bermacam-macam jenis seperti video, materi yang dapat diperoleh langsung dengan hanya memberikan linknya. Dan siswa dapat mengulangi pembelajaran SKI tersebut dimanapun dan kapanpun siswa ingin melakukannya sesuai dengan mood masing-masing. Sehingga untuk melakukan ulangan harianpun peserta didik tidak perlu berdiam diri dikelas, melainkan dapat dikerjakan dirumah dengan catatan guru

(peneliti) memberi waktu pada setiap soalnya. Sehingga siswa lebih tertantang untuk mengerjakan soal pada aplikasi edmodo karena setiap soalnya diberikan batas waktu yang telah ditentukan, dan siswa merasa lebih senang dengan sistem penugasan maupun pembelajaran dengan aplikasi edmodo dari pada penugasan yang bersifat monoton yang harus mengerjakan dengan menulis lembar jawaban seperti pada masa kuno. Dari hasil pembahasan, dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh yang signifikan penerapan aplikasi edmodo terhadap motivasi belajar peserta didik kelas X1 mata pelajaran SKI di Madrasah Aliyah Negeri 1 Trenggalek.

B. Pengaruh Penerapan Aplikasi Edmodo terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas XI IPA Pada Mata Pelajaran SKI di MAN 1 Trenggalek

Tujuan kedua dari penelitian ini adalah untuk menjelaskan apakah ada pengaruh penerapan aplikasi edmodo terhadap hasil belajar peserta didik kelas XI mata pelajaan SKI di Madrasah Aliyah Negeri 1 Trenggalek. Seperti yang telah dipaparkan sebelumnya diatas, sebelum menguji hipotesis, data harus diuji terlebih dahulu apakah berdistribusi normal atau tidak, serta harus diuji homogen atau tidaknya data tersebut. Data dikatakan homogen apabila nilai signifikansi > 0,05, dan data dikatakan normal apabila nilai *Sig.* > 0,05. Perhitungan dilakukan menggunakan bantuan *SPSS 25.0 for Windows.*

Hasil perhitungan uji homogenitas pada data hasil belajar (*pretest*) memperoleh nilai sig. 0,970. Nilai Sig. 0,970 > 0,05 sehingga data dapat dikatakan homogen. Sedangkan hasil perhitungan uji homogenitas pada data

hasil belajar (*posttest*) diperoleh nilai sig. 0,823. Nilai 0,823 > 0,05, kedua data *pretest* dan *posttest* memiliki nilai *sig.* > 0,05 sehingga dapat dikatakan data hasil belajar (*posttest*) adalah homogen.

Perhitungan uji normalitas yang telah dilakukan pada *pretest* kelas kontrol dan kelas eksperimen, diperoleh nilai *Sig.* masing-masing sebesar 0,200. Nilai *Sig.* pada *pretest* kelas kontrol adalah 0,200 > 0,05, jadi dapat dikatakan bahwa nilai *pretest* pada kelas kontrol berdistribusi normal. Dan nilai *Sig.* pada *pretest* kelas eksperimen adalah 0,200 > 0,05, jadi dapat dikatakan bahwa nilai *pretest* pada kelas eksperimen juga berdistribusi normal. Perhitungan data *posttest* pada kelas kontrol mendapatkan hasil *Sig.* sebesar 0,200 yang berarti lebih besar dari 0,05, sehingga nilai *posttest* pada kelas kontrol dapat dikatakan berdistribusi normal. Perhitungan nilai *posttest* pada kelas eksperimen memperoleh nilai *Sig.* sebesar 0,200 yang berarti 0,200 > 0,05, sehingga *posttest* pada kelas eksperimen dapat dikatakan berdistribusi normal. Keempat data tersebut secara tidak sengaja memiliki niliai *sig.* yang sama yaitu 0,200. Dapat diketahui melalui perhitungan keempat data tersebut berdistribusi normal.

Selanjutnya dilakukan uji *independent sample t-test* untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh penerapan aplikasi edmodo dalam pembelajaran. Berdasarkan perhitungan hasil belajar yang telah dilakukan, diperoleh nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ yakni 4,771 > 1,99773 dengan *sig. (2-tailed)* sebesar 0,000 < 0,05. Sehingga dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Hal ini juga didukung oleh nilai *mean* atau rata-rata kelas eksperimen sebesar 90,47

dengan jumlah 34 peserta didik. Sedangkan kelas kontrol memiliki *mean* 82,94 dengan jumlah 34 peserta didik. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa "ada pengaruh penerapan aplikasi edmodo terhadap hasil belajar peserta didik kelas XI IPA pada mata pelajaran SKI di MAN 1 Trenggalek"

Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh penerapan aplikasi edmodo terhadap hasil belajar peserta didik peneliti menggunakan uji *N-Gain score* dan *effect size.* Untuk hasil perhitungan *N-Gain score* yang telah dilakukan memperoeh nilai 82, 6320 atau 83% untuk kelas eksperimen. Dan memperoleh nilai 67,2780 atau 67% untuk kelas kontrol, dari kedua hasil tersebut diketahui bahwa bilai *N-Gain score* kelas eksperimen (menerapkan aplikasi edmodo dalam pembelajaran) lebih tinggi jika dibandingkan dengan nilai *N-Gain score* kelas kontrol (tidak menerapkan aplikasi edmodo). Sehingga jika dilihat dari kriteria interpretasi *N-Gain score* penerapan aplikasi edmodo memberi pengaruh yang besar untuk kelas eksperimen, dan memberi pengaruh sedang pada kelas kontrol.

Uji selanjutnya yaitu menggunakan perhitungan *effect size.* Perhitungan *effect size* dilakukan dengan cara manual. Untuk mengetahui berapa besar pengaruh penerapan aplikasi edmodo pada kelas eksperimen (menerapkan aplikasi edmodo dalam pembelajaran) dan kelas kontrol (tidak menerapkan edmodo dalam pembelajaran). Dari hasil perhitungan memperoleh nilai d=1,158 yang pada tabel kriteria Cohen's termasuk pada kriteria tinggi. Sehingga dapat di ketahui dari hasil perhitungan tersebut bahwa pengaruh penerapan aplikasi edmodo termasuk dalam kriteria interpretasi tinggi.

Perhitungan analisis data diatas dapat menjelaskan mengenai ketuntasan dalam belajar peserta didik menunjukkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar antara kelas eksperimen yang menerapkan aplikasi edmodo dalam pembelajarannya dengan kelas kontrol yang menggunakan metode konvensional. Penerapan aplikasi edmodo mampu membuat peserta didik menjadi lebih fokus dan relaks dalam pembelajaran. Serta sangat mempengaruhi hasil belajar siswa, karena peneliti pada awalnya memberikan pengertian bahwa setiap soalnya diberi batas waktu dalam mengerjakannya. Sehingga siswa yang biasanya tidak belajar pada saat akan ada tugas ataupun ulangan harian. Dengan menerapkan aplikasi edmodo siswa menjadi membaca buku dan materi pelajaran yang telah diberikan melalui aplikasi edmodo sebelum mengerjakan tugas maupun ulangan harian.

Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan siswa yang dimilikinya setelah kegiatan belajar mengajarnya atau pengalaman belajarnya.[3] Hasil belajar juga dapat berupa perubahan perilaku siswa akibat belajar. Perubahan perilaku disebabkan karena telah menguasai sejumlah bahan yang diberikan dalam proses belajar mengajar. Perubahan perilaku hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang relevan dengan tujuan pengajaran. Hasil belajar seringkali digunakan sebagai ukuran untuk mengetahui seberapa jauh seseorang menguasai bahan yang sudah diajarkan.[4] Aplikasi edmodo memberi pengaruh yang sangat besar dalam meningkatkan hasil belajar siswa

[3] Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar,* hal. 22
[4]Ngalim Purwanto, *Psikologi Pendidikan*…, hal. 46

dapat dibuktikan dengan hasil perhitungan yang telah disebutkan sebelumnya.

Pendidik membantu peserta didik untuk lebih berkonsentrasi dalam kegiatan pembelajarannya, memberikan rasa nyaman dan relaks di dalam kelas melalui pembelajaran dengan menerapkan aplikasi edmodo sebagai media belajar. Sehingga dengan penerapan alikasi edmodo sebagai media pembelajaran peserta didik menjadi lebih tertarik dan lebih mudah menerima materi pembelajaran sehingga dapat mempengaruhi hasil belajarnya.

Terdapat beberapa hambatan yang terjadi pada proses penelitian ini yang mengakibatkan perbedaan hasil belajar peserta didik dan juga sedikit memperlambat proses pembelajaran. Hambatan dalam penelitian ini diantaranya (1) Jaringan internet, jaringa internet sangat mempengaruhi lancar tidaknya pembelajaran dengan menggunakan aplikasi edmodo. (2) RAM yang ada dalam *smartphone* siswa, jika siswa menggunakan *smartphone* dengan RAM yang cukup, maka siswa dapat degan mudah dan lancar dalam meggunakan aplikasi edmodo sebagai media pembelajaran, sebaliknya jika siswa menggunakan *smartphone* dengan RAM yang kurang, maka siswa tidak dapat mendownload aplikasi edmodo dan harus membukanya dengan google dan itu sedikit lambat. (3) Lupa pasword dan username, bagi siswa yang membuka aplikasi edmodo menggunakan google maka siswa harus menghafal pasword beserta usernamenya. Akan tetapi sering kali siswa lupa dengan keduanya yang mengakibatkan kesuliatan bagi siswa untuk membuka aplikasi tersebut. Akan tetapi masalah tersebut dapat diatasi dengan cara menghubungi

guru/peneliti untuk menanyakan username yang digunakan untuk aplikasi edmodo dan guru/penelii dapat mengganti pasword dan username yang ada pada grup kelas yang telah dibuatnya. (4) Siswa membuka aplikasi lain saat pembelajaran menggunakan aplikasi edmodo didalam kelas.

Dalam penelitian ini, hasil belajar diukur melalui *pretest* dan *posttest* yang diberikan sebelum dan sesudah diberi perlakuan. Pada kelas kontrol *pretest* diberikan sebelum peneliti memberikan perlakuan dalam hal ini adalah metode konvensional, dan *posttest* diberikan setelah peneliti selesai memberikan perlakuan. Sedangkan pada kelas eksperimen, *pretest* diberikan sebelum peneliti menerapkan aplikasi edmodo debagi media dalam pembelajarannya, dan *posttest* diberikan setelah peneliti selesai memberikan perlakuan. Dari sinilah, peneliti mendapatkan hasil belajar yang dimiliki kelas kontrol dan kelas eksperimen. Setelah dilakukan analisis, hasil belajar kelas eksperimen yang menggunakan menerapkan aplikasi edmodo sebagai media pembelajaran memiliki rata-rata nilai yang lebih baik daripada kelas kontrol yang hanya menggunakan metode konvensional.

Adapun perbedaan nilai yang peserta didik dapatkan itu dipengaruhi saat pembelajaran didalam kelas maupun belajar sendiri dirumah. Sebagian besar siswa yang mendapatkan nilai rendah saat penugasan dan ulangan harian adalah siswa yang tidak memperhatikan guru pada saat pembelajaran. Siswa terlihat memperhatikan *smartphone* dan memperhatikan pelajaran akan tetapi realitanya peserta didik tersebut malah membuka aplikasi lain seperti whatsapp, instagram, facebook, dll pada saat pembelajaran dengan menerapkan

aplikasi edmodo didalam maupun diluar kelas. Sehingga peserta didik tidak fokus pada pembelajaran da lebih fokus pada hal lain. Presentase siswa yang memiliki nilai rendah hanyalah 10%.

Berdasarkan hasil pembahasan yang telah dijelaskan, dapat disimpulkan bahwa dalam penelitian ini terdapat pengaruh yang siginifikan penerapan aplikasi edmodo terhadap hasil belajar SKI peserta didik kelas XI mata pelajaran SKI di MAN 1 Trenggalek. Meskipun terdapat beberapa hambatan tetap memiliki perbedaan hasil belajar yang signifikan antara kelas kontrol dan kelas eksperimen.