



Pengembangan E-Learning Berbasis Edmodo Pada Mata Pelajaran Seni Budaya Kelas XI Di SMA Negeri 10 Garut

Ecep Andang Mulyana
IPI Garut

Jalan Terusan Pahlawan N0. 32, RW 01, Sukagalih, Kec. Tarogongkidul,
Kabupaten Garut, Jawa Barat 44151
cep.am74@gmail.com ecep_andang_mulyana_mhs@institutpendidikan.ac.id

Abstract. This research was conducted to develop Edmodo-based e-learning media. The purpose of this study, namely designing Edmodo-based e-learning learning, describes the quality of the results of Edmodo-based e-learning development, and describes the effectiveness of using Edmodo-based e-learning on student learning outcomes in arts and culture subjects for high school students. The type of research used is development research, using the ADDIE development model. This study involved students of class XI SMA Negeri 10 Garut. The validity data of media expert tests, content experts, design experts, individual tests, small group tests and field tests were obtained using a questionnaire. The data obtained were analyzed by qualitative descriptive, quantitative descriptive analysis and inferential cultural art static analysis. The results of the evaluation of content experts by 90% are in very good qualifications. The results of the evaluation by media experts by 92% are in very good qualifications. The results of evaluation by design experts by 92% are in very good qualifications. The individual test results of 93% are in very good qualifications. The results of the small group test of 92.7% are in good qualifications. The field test results of 90.44% are in good qualifications. Calculation of learning outcomes with SPSS results t count of 22.87. The price of the t table at the 5% significance level is 1.992. So the price of t count is greater than CULTURAL ARTS. There is a price t table so that H0 is rejected and H1 is accepted. So there is a significant difference in student learning outcomes ARTS CULTURE between before and after using Edmodo-based e-learning. The average value after using media (89.03) was higher than before using the media (58.26).

Informasi Artikel :

Artikel diterima: 05
Desember 2020

Perbaikan: 15 Januari
2021

Diterbitkan: 21 Juni
2021

Terbit Online: 21 Juni
2021

Keyword: *Development, E-learning, Edmodo, Cultural Arts*

A. PENDAHULUAN

Seiring dengan perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi (Minardi 2020) (SENI BUDAYA) yang semakin pesat, kebutuhan akan suatu konsep dan mekanisme belajar mengajar (pendidikan) berbasis TI menjadi tidak terelakkan lagi. Tempat dan jarak yang

dulu memisahkan sekarang makin tidak terasa dampaknya. Kemajuan internet pun mempengaruhi hampir setiap kegiatan operasional di organisasi masyarakat. Segala kegiatan mutakhir tersebut menjajikan efektifitas dan efisiensi yang menakjubkan. Fenomena tersebut menyentuh dunia pendidikan

dan pelatihan dengan lahirnya metode e-learning (Zhou 2012)(Raiyn 2011).

E-learning pada hakikatnya adalah bentuk pembelajaran konvensional yang dituangkan dalam format digital dan disajikan melalui teknologi informasi (Darmawan 2017:12). 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 (Royani 2017). 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/perkuliahan di kelas. dan memacu untuk melakukan kegiatan metode synchronous dan asynchronous (M and D 2013; Madar 2014) pada e-learning. Suasana pembelajaran e-learning dapat mengakomodasi peserta didik memainkan peran yang lebih aktif dalam pembelajaran, peserta didik membuat perancangan dan mencari materi dengan usaha sendiri (Suriadhi and Tastra 2014).

Kecenderungan untuk mengembangkan e-learning sebagai salah satu alternative pembelajaran (Dwiyati et al. 2019) (Pinca 2015) di berbagai lembaga

pendidikan semakin meningkat sejalan dengan perkembangan dibidang teknologi komunikasi dan informasi. Infrastruktur di bidang telekomunikasi yang menunjang penyelenggaraan e-learning tidak hanya menjadi monopoli kota-kota besar, tetapi secara bertahap sudah mulai dinikmati oleh mereka yang berada di kota-kota di tingkat kabupaten. Ada berbagai jenis e-learning yang diterapkan di sekolah, namun salah satunya yaitu LMS atau Learning Management System (Rabiman, Nurtanto, and Kholifah 2020) (Elabnody 2015). LMS atau yang lebih dikenal dengan sebutan Learning Management System adalah suatu perangkat lunak yang digunakan untuk membuat materi pembelajaran secara online berbasis 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 adalah nama sebuah domain pada situs layanan sosial yang khusus diperuntukkan bagi dunia pendidikan berbasis Learning Management System (LMS). Situs ini bisa diakses secara

online melalui koneksi internet dari perangkat keras apapun seperti Komputer PC, Laptop, Tablet PC, Smartphone, Ponsel dan sebagainya yang mampu terhubung dengan internet dan memiliki fasilitas bisa membuka laman website berprotokol Hyper Transfer Protocol (HTTP) (Taufiqurrochman and Fauzi 2012). Edmodo sangat komprehensif sebagai sebuah course management system seperti layaknya Moodle, dengan interface yang menyerupai facebook yang merupakan media sosial populer saat ini, pengguna tidak akan merasa asing bahkan akan merasa mudah untuk menggunakannya. Edmodo dapat digunakan sebagai media pembelajaran (Khusni Syauqi 2012) (Miftah 2013) untuk semua bidang studi yang tidak menggunakan aktivitas dan pengamatan secara langsung, mata pelajaran SENI BUDAYA adalah salah satunya.

SENI BUDAYA dianggap sebagai salah satu bidang studi yang menjadi pelajaran yang mendukung mata pelajaran lain dalam penggunaan media pembelajaran berbasis komputer. Hal ini terlihat dari banyaknya peserta didik yang belum dapat memahami dan menguasai aplikasi yang diajarkan di matapelajaran SENI BUDAYA (EningWidaningsih 2018). Pernyataan

mengenai kondisi permasalahan tersebut diperkuat setelah dilakukan observasi di SMAN 10 Garut. Berdasarkan hasil wawancara terhadap siswa SMAN 10 Garut tentang pembelajaran SENI BUDAYA di sekolah tersebut, diperoleh bahwa kemampuan rata-rata hasil belajar siswa kelas XI pada semester ganjil, 2019/2020 belum melampaui KKM yang ditentukan untuk mata pelajaran SENI BUDAYA. KKM yang ditetapkan untuk mata pelajaran SENI BUDAYA adalah 70, sedangkan nilai rata-rata hasil belajar siswa kelas XI yaitu 65. Ini berarti hasil belajar belum maksimal. Maka dari itu dalam mata pelajaran SENI BUDAYA diperlukan sebuah media agar dapat membantu terjadinya ketercapaian tujuan dalam sebuah proses pembelajaran. Dengan memanfaatkan E-Learning berbasis Edmodo, diduga dapat digunakan sebagai alternatif pemecahan masalah belajar dan pembelajaran mata pelajaran SENI BUDAYA di SMAN 10 Garut.

Berdasarkan pemaparan tersebut di atas, maka rumusan masalah yang diajukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut. (1) Bagaimanakah desain pengembangan media e-learning berbasis edmodo pada mata pelajaran SENI BUDAYA Kelas XI semester ganjil tahun pelajaran 2019/2020 di SMAN 10

Garut? (2) Bagaimana kualitas e-learning berbasis edmodo pada mata pelajaran SENI BUDAYA kelas XI semester ganjil tahun pelajaran 2019/2020 di SMAN 10 Garut berdasarkan hasil review para ahli dan uji coba? (3) Bagaimana efektifitas e-learning berbasis edmodo pada mata pelajaran SENI BUDAYA di SMAN 10 Garut semester ganjil tahun pelajaran 2019/2020 di SMAN 10 Garut?.

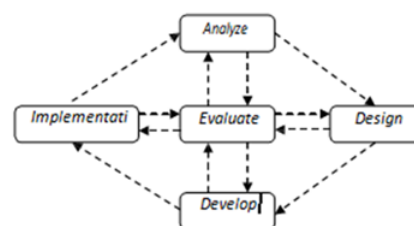
Sejalan dengan rumusan masalah, maka tujuan penelitian ini yaitu, (1) Untuk menghasilkan e-learning berbasis edmodo (Wahyuni et al. 2020) (Amril et al. 2019) pada mata pelajaran SENI BUDAYA kelas XI semester ganjil tahun pelajaran 2020/2021 di SMAN 10 Garut. (2) Untuk mengetahui kualitas e-learning berbasis edmodo pada mata pelajaran SENI BUDAYA kelas XI semester ganjil tahun pelajaran 2020/2021 di SMAN 10 Garut (3) Untuk mengetahui efektifitas e-learning berbasis edmodo pada mata pelajaran SENI BUDAYA kelas XI semester ganjil tahun pelajaran 2020/2021 di SMAN 10 Garut.

B. METODE

Model penelitian yang digunakan dalam pembuatan adalah penelitian pengembangan. Model penelitian pengembangan yang digunakan dalam

pengembangan media e-learning berbasis Edmodo adalah model ADDIE (Faulina 2019) (Journal and Scientific 2020). Pemilihan model ini didasari atas pertimbangan bahwa model ini mudah untuk dipahami, selain itu juga model ini dikembangkan secara sistematis dan berpijak pada landasan teoretis desain pembelajaran yang dikembangkan. Model ini disusun secara terprogram dengan kegiatan yang sistematis dalam upaya pemecahan masalah belajar yang berkaitan dengan media belajar yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteris Seni Budaya siswa. Tahapan penelitian pengembangan pada model ADDIE yaitu: (1) Analisis (Analysis), (2) Desain/perancangan (Design), (3) Pengembangan (Development), (4) Implementasi atau eksekusi (Implementation), dan (5) Evaluasi/ umpan balik (Evaluation) (Tegeh and Kirna 2013).

Kelima tahap prosedur pengembangan tersebut dapat dilihat pada bagan tahap-tahap pengembangan sebagai berikut.



Gambar 1. Tahapan Model ADDIE (sumber Tegeh & Kirna, 2010)

Sesuai dengan model penelitian yang dijadikan pedoman yaitu ADDIE, tahapan pengembangan produk terdiri dari 5 tahapan, yaitu:

Tahap 1 Analisis (Analyze) Hasil analisis berdasarkan observasi, ditemukan bahwa karakteristik Seni Budaya peserta didik dilakukan untuk mengetahui karakteristik Seni Budaya siswa di SMAN 10 Garut. Hasil analisis berdasarkan observasi, ditemukan bahwa karakteristik Seni Budaya siswa di SMAN 10 Garut merupakan siswa yang sudah tidak asing lagi dengan perkembangan teknologi. Hal ini dapat dilihat dari keseharian beberapa siswa untuk membawa laptop atau notebook. Selain itu, dari 10 sampel siswa yang peneliti tanyakan mengenai pernah tidaknya mengakses internet, semuanya menjawab bahwa mereka pernah menggunakan internet. Hal ini membuktikan bahwa siswa SMAN 10 Garut sudah tidak asing lagi dengan istilah internet maupun penggunaannya. Selain itu, di SMAN 10 Garut menunjukkan bahwa sangat cocok untuk dikembangkan media pembelajaran digital khususnya e-learning berbasis Edmodo, hal ini dapat dilihat dari berbagai fasilitas yang dimiliki sekolah. Hasil observasi menunjukkan bahwa sekolah memiliki fasilitas antara lain: memiliki laboratorium komputer dengan jumlah

PC sebanyak 158 yang terkoneksi ke jaringan internet, dan mempunyai fasilitas Hotspot untuk mendukung pencarian informasi menggunakan notebook atau laptop, serta lebih dari 8 orang guru memiliki kemampuan penggunaan komputer.

Tahap 2 Perancangan (Design), Dalam perancangan hal pertama yang harus dilakukan adalah menentukan materi yang sesuai dengan karakteristik Seni Budaya peserta didik dan tuntutan kompetensi. Berdasarkan hasil analisis kurikulum di SMAN 10 Garut, maka dapat diidentifikasi kompetensi dasar mata pelajaran SENI BUDAYA kelas XI semester ganjil adalah Memahami aplikasi desain grafis.

Tahap 3 Pengembangan (Develope) Tahap ini adalah menyusun atau pengembangan produk yang sudah dirancang dan didisain sebelumnya, berdasarkan disain yang telah dirancang dimana produk yang dirancang adalah media pembelajaran e-learning berbasis Edmodo. tahap ke-3 ini merupakan kegiatan pengumpulan bahan atau materi pelajaran yang diperlukan untuk pembuatan produk seperti: materi pokok dan aspek pendukung (teks, gambar, tutorial, audio dan video). Tahap ini juga merupakan perakitan media/ penggabungan seluruh

bahan seperti materi pelajaran, gambar, animasi dan teks.

Tahap 4 Implementasi, pada tahap ini dilakukan implementasi atau penerapan e-learning yang telah dikembangkan di SMAN 10 Garut, untuk mengetahui respon siswa terhadap e-learning yang dikembangkan yaitu berbasis Edmodo dari segi kemenarikannya dan kelayakannya.

Tahap 5 Evaluasi (Evaluation), Tahap terakhir adalah melakukan evaluasi atau penilaian dari data yang telah terkumpul pada tahap penerapan. Evaluasi yang didapatkan berupa evaluasi formatif dan sumatif yang dilakukan untuk mengumpulkan data pada setiap tahapan yang digunakan untuk mengetahui tingkat validasi dan efektivitasnya terhadap hasil belajar dan kualitas pembelajaran. Evaluasi formatif dilakukan untuk mengukur atau menilai produk pembelajaran yang mencakup penilaian evaluasi validasi ahli, uji coba perorangan, kelompok kecil, dan lapangan, sedangkan evaluasi sumatif adalah suatu evaluasi yang berada pada tahap konklusi dari suatu produk pembelajaran. Evaluasi sumatif dilakukan untuk mengetahui produk yang dikembangkan efektif atau tidak dalam proses pembelajaran dengan melakukan tahap uji efektifitas.

Uji coba produk dalam penelitian ini terdiri atas : 1) rancangan uji coba, 2) subyek coba, 3) jenis data, 4) instrumen pengumpulan data, dan 5) teknik analisis data. Hasil dari penelitian pengembangan ini diuji tingkat validitas dan keefektifannya. Tingkat validitas media pembelajaran diketahui melalui hasil analisis dari : a) validasi oleh ahli isi bidang studi atau mata pelajaran, ahli desain pembelajaran dan ahli media pembelajaran. b) uji coba yang dilakukan meliputi uji perorangan, uji kelompok kecil, dan uji coba lapangan. Sedangkan tingkat efektivitas diketahui melalui hasil pre-test sebelum menggunakan e-learning dan pos-test yang dilakukan setelah menggunakan e-learning.

Jenis data pada penelitian ini dikelompokkan menjadi dua, yaitu data kualitatif dan data kuantitatif. Data Kualitatif dihimpun dari hasil penilaian, masukan, tanggapan, kriSeni Budaya, dan saran perbaikan melalui angket terbuka yang diperoleh dari hasil angket tanggapan dari review para ahli dan review siswa, sedangkan yang termasuk kedalam pendekatan atau paradigma kuantitatif 1) Eksperimen Kuasi, 2) Ekperimen Murni, 3) Studi Kasus, 4) Laboratorium, 5) Survei, 6) Deskriptif Analisis Seni Budaya, 7) Action Re-

search Field, 8) Class Action Research, 9) Research Development (R&D) atau penelitian pengembangan, 10) Evaluatif (Darmawan 2019:50) . Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data pada penelitian ini berupa laporan pencatatan dokumen dalam bentuk atau format perkembangan produk, angket , dan tes hasil belajar.

Dalam penelitian pengembangan ini digunakan tiga teknik analisis data, yaitu 1) Analisis deskriptif kualitatif yaitu suatu cara analisis/pengolahan data dengan jalan menyusun secara sistematis dalam bentuk kalimat/kata-kata, kategori-kategori mengenai suatu objek (benda, gejala, variabel tertentu), sehingga akhirnya diperoleh simpulan umum” . 2) Analisis deskriptif kuantitatif, teknik analisis ini digunakan untuk mengolah data yang diperoleh melalui angket dalam bentuk deskriptif persentase. Rumus yang digunakan untuk menghitung persentase dari masing- masing subyek adalah :

Keterangan:

$$\text{Presentase} = \frac{\sum(\text{jawab an } x \text{ bobot tiap pilihan})}{n \times \text{bobot tertinggi}} \times 100\%$$

Σ = Jumlah

n = Jumlah seluruh item angket

Selanjutnya, untuk menghitung persen-

tase keseluruhan subyek digunakan rumus:

$$\text{Presentase} = F : N$$

Keterangan:

F = Jumlah presentase keseluruhan subyek

N = Banyaknya subyek

Analisis data yang terakhir yaitu 3) Analisis statis Seni Budaya inferensial, analisis ini digunakan untuk mengetahui tingkat efektivitas produk terhadap hasil belajar siswa pada siswa SMAN 10 Garut. Sebelum dan sesudah menggunakan produk pengembangan e-learning berbasis Edmodo. Data uji coba kelompok sasaran dikumpulkan dengan menggunakan pre-test dan post-test terhadap materi pokok yang diuji cobakan. Hasil pre-test dan post-test kemudian dianalisis menggunakan uji t untuk mengetahui perbedaan antara hasil pre-test dan post-test. Pengujian hipotesis digunakan uji t berkorelasi dengan bantuan program komputer Microsoft Office Excel 2010 dan pentashihan hasil dengan penghitungan manual.

Adapun rumus untuk uji-t berkorelasi yaitu.

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\frac{s_1^2}{n_1} + \frac{s_2^2}{n_2} - \left(\frac{s_1}{\sqrt{n_1}} \right) \left(\frac{s_2}{\sqrt{n_2}} \right)}}$$

Keterangan

XI = rata-rata sampel 1 (sebelum 1 menggunakan e-learning)

XI = rata-rata sampel 2 (sesudah 2 menggunakan e-learning)

S1 = simpangan baku sampel 1 (sebelum menggunakan e-learning)

S2 = simpangan baku sampel 2 (sesudah menggunakan media)

σ_1 = varians sampel 1

σ_2 = varians sampel 2

r = korelasi antara dua sampel

Sebelum melakukan uji hipotesis (uji t berkorelasi) dilakukan uji prasyarat yaitu uji normalitas dan homogenitas. Uji normalitas dalam penelitian ini menggunakan rumus Chi-kuadrat, sedangkan untuk uji homogenitas varian antar kelompok digunakan uji Bartlett.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media e-learning berbasis Edmodo (Thongmak 2013) berbentuk grup. Sebelum memproduksi pengembangan perlu dibuatkannya storyboard terlebih dahulu. Storyboard bertujuan untuk mempermudah tampilan desain dan pengaturan tata letak konten di dalam media. Sehingga tampilan dan tata letak media yang diproduksi akan sesuai dengan storyboard (HART

2013) yang sudah dirancang.

Kualitas e-learning berbasis Edmodo dapat dilihat dari hasil uji coba awal (ujicoba ahli isi, ahli medi pembelajaran dan ahli desain pembelajaran), uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil dan ujicoba lapangan. Untuk hasil evaluasi dari masing-masing tahapan uji coba dapat dipaparkan sebagai berikut. (1) Berdasarkan hasil evaluasi dari ahli isi, media e-learning berbasis Edmodo memperoleh presentase tingkat pencapaian 90%. Setelah dikonversikan dengan table konversi (Paragas, Sison, and Medina 2019), presentase tingkat pencapaian 90% berada pada kualifikasi sangat baik, sehingga e-learning berbasis Edmodo tidak perlu direvisi. (2) Setelah selesai melaksanakan uji coba ahli isi serta merevisi produk sesuai dengan masukan dari ahli isi, validasi ahli kedua adalah uji coba ahli media pembelajaran. Uji coba produk kepada ahli media pembelajaran ditujukan untuk mengetahui kelayakan produk dilihat dari segi media pembelajaran. Setelah dikonversikan dengan tabel konversi, persentase tingkat pencapaian 92% berada pada kualifikasi sangat baik. (3) Berdasarkan hasil evaluasi dari ahli desain, media e-learning berbasis Edmodo mem-

peroleh presentase tingkat pencapaian 92%. Setelah dikonversikan dengan table konversi, presentase tingkat pencapaian 92% berada pada kualifikasi sangat baik, sehingga e-learning berbasis Edmodo tidak perlu direvisi. (4) Responden pada uji coba perorangan adalah siswa kelas XI SMA Negeri 10 Garut. Jumlah responden pada uji coba perorangan berjumlah 3 orang dengan 1 siswa berprestasi belajar tinggi, 1 siswa berprestasi belajar sedang, dan 1 siswa berprestasi belajar rendah. Dari analisis data (Muhibbin et al. 2019) dan analisis komentar (Prasetya, Faizah, and Sinaga 2020) yang diberikan responden saat uji coba perorangan, diperoleh persentase jawaban siswa untuk tiap komponen penilaian adalah 93% dan berada pada kualifikasi sangat baik. (5) Uji coba kelompok kecil dilakukan kepada 12 orang siswa SMAN 10 Garut dengan kemampuan tinggi, sedang dan rendah. Dari data yang diperoleh, persentase tingkat pencapaian media pada saat uji coba kelompok kecil memperoleh nilai sebesar 92,7% dan berada pada kualifikasi sangat baik. sedangkan untuk uji coba yang terakhir yaitu (6) uji coba lapangan yang dilakukan di kelas XI.14 dengan jumlah responden sebanyak 30 orang siswa, memperoleh hasil uji coba

lapangan yang dilakukan terhadap e-learning berbasis Edmodo pada mata pelajaran SENI BUDAYA yaitu memperoleh nilai sebesar 90,44% dan berada pada kualifikasi sangat baik.

Efektifitas produk penelitian pengembangan dalam penelitian ini diukur dengan melakukan tahap pra eksperimen (Berdut, Suarez, and Zivanai 2013) dengan menggunakan pretest dan posttest terhadap 39 orang peserta didik kelas XI SMAN 10 Garut. Berdasarkan nilai pretest dan posttest 39 orang siswa tersebut, maka dilakukan uji-t untuk sampel berkorelasi. Sebelum melakukan uji hipotesis (uji t berkorelasi) dilakukan uji prasyarat yaitu uji normalitas dan homogenitas (Sari, Sukestiyarno, and Agoestanto 2017).

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah sebaran skor pada setiap variabel berdistribusi normal atau tidak, untuk itu dapat digunakan rumus Chi-Kuadrat. Setelah dihitung dengan rumus Chi-Kuadrat maka diperoleh hasil perhitungan pre-test untuk $XI^2_{hitung} = 9,56$, $dk = 8 - 2 - 1 = 5$. Pada tabel XI2 untuk taraf signifikansi 5% = 11,070. Dengan demikian, harga $XI^2_{hitung} = 9,56 < \text{harga tabel} = 11,070$, sehingga H_0 diterima. Jadi dapat disimpulkan bahwa sampel pre-test berasal dari populasi berdistribusi normal.

Sedangkan hasil uji normalitas pada post-test memperoleh hasil perhitungan untuk $XI^2_{hitung} = 7,66$, $dk = 7 - 2 - 1 = 4$. Pada tabel XI^2 untuk taraf signifikansi 5% = 9,488. Dengan demikian, $2_{hitung} = 7,66 < \text{harga } XI^2_{tabel} = 9,488$, sehingga H_0 diterima. Jadi dapat disimpulkan bahwa sampel post-test berasal dari populasi berdistribusi normal.

Uji homogenitas varians antar kelompok digunakan uji Bartlett, untuk uji Bartlett digunakan statis Seni Budaya Chi-Kuadrat. Setelah dihitung dengan rumus Chi-Kuadrat, maka diperoleh hasil $XI^2_{hitung} = 3,31$. Untuk taraf signifikansi 5% dan $dk = k - 1 = 2 - 1 = 1$; $XI^2_{tabel} = 3,481$. Dengan demikian, harga $XI^2_{hitung} = 1,19 < \text{harga } XI^2_{tabel} = 3,481$, sehingga H_0 diterima. Kesimpulannya, kedua kelompok data berasal dari populasi yang homogen.

Setelah dilakukan pengujian normalitas dan homogenitas, dilanjutkan dengan pengujian hipotesis. Hasil analisis Uji-t dengan berbantuan Microsoft Office Excel 2010 adalah sebagai berikut. $T_{hitung} = 22,87$. Selanjutnya harga t hitung dibandingkan dengan harga t pada tabel dengan $db = n_1 + n_2 - 2 = 39 + 39 - 2 = 76$. Harga t tabel untuk db 72 dan dengan taraf signifikansi 5% ($\alpha = 0,05$) adalah 1,992. Dengan demikian, harga t hi-

ting (22,87) lebih besar dari $SENI$ BUDAYA Ada harga t table (1,992). Sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Ini berarti, terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar $SENI$ BUDAYA antara sebelum dan sesudah menggunakan e-learning berbasis Edmodo. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa e-learning berbasis Edmodo berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran $SENI$ BUDAYA kelas XI di SMAN 10 Garut.

Pembahasan dalam penelitian pengembangan ini akan menganalisis hasil-hasil pengembangan untuk menjawab pertanyaan dalam pengembangan e-learning pada mata pelajaran $SENI$ BUDAYA untuk siswa kelas XI SMAN 10 Garut semester ganjil tahun pelajaran 2020/2021. Secara umum ada 3 pertanyaan ilmiah yang akan dianalisis dalam penelitian pengembangan ini, yaitu. (1) Bagaimanakah desain pengembangan media e-learning berbasis edmodo pada mata pelajaran $SENI$ BUDAYA kelas XI semester ganjil tahun pelajaran 2020/2021 di SMA Negeri 10 Garut? (2) Bagaimana kualitas e-learning berbasis edmodo pada mata pelajaran $SENI$ BUDAYA kelas XI semester ganjil tahun pelajaran 2020/2021 di SMAN 10 Garut berdasarkan hasil review para ahli dan uji coba? (3) Bagaimana efektifitas e-

-learning berbasis edmodo pada mata pelajaran SENI BUDAYA kelas XI semester ganjil tahun pelajaran 2020/2021 di SMAN 10 Garut?.

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media e-learning berbasis Edmodo berbentuk grup. Sebelum memproduksi pengembangan perlu dibuatkannya storyboard terlebih dahulu. Storyboard bertujuan untuk mempermudah tampilan desain dan pengaturan tata letak konten di dalam media. Sehingga tampilan dan tata letak media yang diproduksi akan sesuai dengan storyboard yang sudah dirancang.

Media e-learning ini dikembangkan berdasarkan karakteris Seni Budaya siswa kelas XI SMAN 10 Garut, baik dari segi visual maupun materinya. Adapun materi yang dibahas dalam e-learning ini yaitu alat dan bahan untuk berkarya Seni Budaya, dimana pembahasan materi ini dibagi menjadi 6 topik, dan setiap topiknya didukung oleh media tambahan yang dapat berupa power point (Candrasangkala and Jayusman 2017), animasi flash dan video. Diakhir kegiatan pembelajaran, siswa dapat menjawab kuis untuk mengetahui sejauh mana pemahaman siswa tentang materi yang sudah dipelajarinya.

Pembahasan kedua, untuk menge-

tahui kualitas e-learning berbasis Edmodo yang dikembangkan, maka dilakukan evaluasi oleh para ahli (EXIpert Judgement) dan dilakukan uji coba produk terhadap siswa dengan hasil sebagai berikut. Hasil yang diperoleh pada saat uji coba ahli isi melalui instrumen berupa angket adalah: 90% dan berada pada kualifikasi sangat baik Persentase tingkat pencapaian dari ahli media pembelajaran untuk multimedia interaktif (Septyanti and Kurniaman 2020) memperoleh nilai sebesar 92% dengan kualifikasi sangat baik. dan untuk Persentase tingkat pencapaian dari ahli desain pembelajaran untuk multimedia interaktif memperoleh nilai sebesar 92% dengan kualifikasi sangat baik.

Uji perorangan, dari analisis data dan analisis komentar yang diberikan responden saat uji coba perorangan, diperoleh persentase jawaban siswa untuk tiap komponen penilaian adalah 93% dan berada pada kualifikasi sangat baik. Uji kelompok kecil, dari data yang diperoleh, persentase tingkat pencapaian media pada saat uji coba kelompok kecil memperoleh nilai sebesar 92,7% dan berada pada kualifikasi sangat baik. Uji coba lapangan, dari data yang diperoleh, persentase tingkat pencapaian multimedia pembelajaran mandiri pada saat uji coba lapangan memperoleh nilai

sebesar 90,44% dan berada pada kualifikasi sangat baik.

Efektifitas produk penelitian pengembangan dalam penelitian ini diukur dengan melakukan tahap pra eksperimen dengan menggunakan pretest dan posttest terhadap 39 orang peserta didik kelas XI SMAN 10 Garut. Berdasarkan nilai pretest dan posttest 39 orang siswa tersebut, maka dilakukan uji-t untuk sampel berkorelasi. Rata-rata nilai pretest adalah 58,26 dan rata-rata nilai posttest adalah 89,03. Setelah dilakukan penghitungan secara manual diperoleh hasil t hitung sebesar 22,87. Kemudian harga t hitung dibandingkan dengan harga t pada tabel dengan $db = n_1 + n_2 - 2 = 39 + 39 - 2 = 76$. Harga t tabel untuk db 72 dan dengan taraf signifikansi 5% ($\alpha = 0,05$) adalah 1,992. Dengan demikian, harga t hitung lebih besar dari SENI BUDAYA ada harga t tabel sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Ini berarti, terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar SENI BUDAYA siswa antara sebelum dan sesudah menggunakan e-learning berbasis Edmodo.

D. SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan rumusan masalah, hasil analisis data dan pembahasan pada penelitian ini, maka dapat diambil simpulan sebagai berikut. 1) Produk

yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media e-learning berbasis Edmodo berbentuk grup. Sebelum memproduksi pengembangan perlu dibuatkannya storyboard terlebih dahulu. Storyboard bertujuan untuk mempermudah tampilan desain dan pengaturan tata letak konten di dalam media. Sehingga tampilan dan tata letak media yang diproduksi akan sesuai dengan storyboard yang sudah dirancang. 2) Kualitas e-learning berbasis Edmodo pada mata pelajaran SENI BUDAYA berdasarkan hasil evaluasi para ahli (eXIpert judgement) dan uji coba produk kepada siswa menunjukkan (1) riview ahli isi mata pelajaran SENI BUDAYA berada pada kualifikasi sangat baik (90%), (2) riview ahli media pembelajaran berada pada kualifikasi sangat baik (92%), (3) riview ahli desain pembelajaran berada pada kualifikasi sangat baik (92%), (4) uji coba perorangan berada pada kualifikasi sangat baik (93%), uji kelompok kecil berada pada kualifikasi sangat baik (92,7%), uji coba lapangan berada pada kualifikasi sangat baik (90,4%). 3) Penggunaan e-learning berbasis edmodo efektif untuk meningkatkan hasil belajar SENI BUDAYA pada siswa kelas XI di SMAN 10 Garut. Hal ini dapat dibuktikan Seni Budaya berdasarkan hasil uji t dari

nilai rata-rata hasil belajar diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($22,87 > 1.992$) dengan taraf signifikansi 5% ($\alpha = 0,05$), dengan demikian H_0 ditolak dan H_a diterima.

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat diajukan beberapa saran sebagai berikut. 1) Saran Pemanfaatan, e-learning berbasis edmodo ini tentunya masih memiliki keterbatasan, untuk itu disarankan dalam pemanfaatan e-learning ini hendaknya didukung oleh sumber belajar lain yang relevan, sehingga tidak dijadikan satu-satunya sumber belajar oleh siswa. 2) Saran diseminasi e-learning ini dikembangkan berdasarkan karakteristik Seni Budaya siswa SMAN 10 Garut, sehingga bila digunakan pada siswa lain yang mempunyai karakteris Seni Budaya berbeda atau bila ditemukan kesalahan dan ketidaksempurnaan yang perlu diperbaiki, maka disarankan untuk merevisi seperlunya. 3) Saran pengembangan produk lebih lanjut, Produk pengembangan ini sebaiknya dikembangkan lebih lanjut pada SMA yang mempunyai karakteris Seni Budaya siswa berbeda, karena pengembangan media ini tidak dimaksudkan untuk mengatasi semua permasalahan dalam pembelajaran. Agar penelitian bisa dilaksanakan secara optimal, pilihlah sekolah yang memiliki fasilitas yang

memadai untuk melakukan penelitian. Buatlah desain yang menarik dengan materi yang berkualitas dan menyenangkan sehingga siswa tertarik untuk menggunakannya.

DAFTAR PUSTAKA

- Amril, Z. Mawardi Effendi, Indrati Kusumaningrum, and B. Herawan Hayadi. 2019. "Lms Edmodo to Improve Student Understanding of the Arithmetic Concept in Microsoft Excel." *International Journal of Scientific and Technology Research* 8(6): 220–22.
- Berdut, Isel Ramirez, Rosario Suarez, and Joyce Zivanai. 2013. "Tasks For Future Pedagogical Professionals ' Oral Communicative Competence : A Proposal For Work-Integrated Education." 2(10): 240–48.
- Candrasangkala, Jurnal, and Iyus Jayusman. 2017. "PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MULTI MEDIA POWER POINT PADA MATA KULIAH SEJARAH ASIA TIMUR." 3(1): 37–42.
- Darmawan, Deni. 2017. *Teknologi Pembelajaran*. 6th ed. ed. Adriyani Kamsyach. Bandung: PT. REMAJA ROSDAKARYA OFFSET.
- . 2019. *METODE PENELITIAN*

- KUANTITATIF*. 4th ed. ed. Pipih Latifah. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Dwiyati, Siska Titik, Ahmad Kholil, Riyadi, and Ragil Sukarno. 2019. "Design of Vocational Home-schooling Education Based on Talent Class." *International Journal of Scientific and Technology Research* 8(10): 3079–83.
- Elabnody, Mohamed R. 2015. "A Survey Of Top 10 Open Source Learning Management Systems." *International Journal of Scientific & Technology Research* 4(8): 7–11.
- EningWidaningsih. 2018. "PEMBELAJARAN SENI BUDAYA DAN KETERAMPILAN MENUMBUHKAN KECERDASAN MORAL SECARA KOMPETITIF." : 6. <https://ejournal.upi.edu/index.php/eduhumaniora/article/download/2826/1847>.
- Faulina, Mayang. 2019. "Design Guided Discovery Student Worksheets To Construct The Understanding Of The Blind." 8(10).
- HART, J. 2013. "THE ART OF THE STORYBOARD: A FILMMAKER'S INTRODUCTION." *Technology* 203. https://www.researchgate.net/publication/327919647_The_art_of_the_storyboard_A_filmmaker's_introduction/citation/download.
- Journal, International, and O F Scientific. 2020. "D EVELOPMENT OF M ICRO E CONOMIC T HEORY T EACHING M ATERIALS WITH ADDIE M ODEL." 9(06): 383–87.
- Khusni Syauqi. 2012. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Las Busur Manual Di SMK Negeri 1 Sedayu." : 1–24. http://eprints.uny.ac.id/7548/1/ARTIKEL_PENGEMBANGAN_MEDIA_PEMBELAJARAN_MODUL_INTERAKTIF_LAS_BUSUR_MANUAL_DI_SMK_N_1_SEDAYU.pdf.
- M, Arul Xavier V, and Angelin Jeyaseeli D. 2013. "Delay-Efficient Approaches For Sleep Scheduling In Wireless Sensor Networks." 2 (1): 45–48.
- Madar, Mohamed Jama. 2014. "Hybrid Model of E-Learning With Knowledge Management." *International Journal of Scientific & Technology Research* 3 (6)(6): 218–21.
- Miftah, M. 2013. "Fungsi, Dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa." *Jurnal Kwangsan* 1 (2): 95.

- Minardi, Anton. 2020. "Comparative Study of Information and Communication Technology (ICT) Application in Government Service between Singapore and Indonesia." *International Journal of Scientific and Technology Research* 9(1): 2856–67.
- Muhibbin, Achmad, Achmad Fathoni, Zainal Arifin, and Suliadi Firdaus Sufahani. 2019. "Data Analysis On Multiple-Intelligences As A Basis Of Mapping And Increasing Independent Assignment Score In Civic Education Learning Based On Controversial Issues In Mass Media." 8(09): 621–26.
- Paragas, Jessie R, Ariel M Sison, and Ruji P Medina. 2019. "A New Variant Of Hill Cipher Algorithm Using Modified S - Box." 8(10): 615–19.
- Pinca, Estrellita C. 2015. "The Mobile Teachers Profile Competencies Performance And Problems In The Department Of Education Division Of Northern Samar Philippines." *International Journal of Scientific & Technology Research* 4(8): 45–50.
- Prasetya, Surya Eko, Hasnah Faizah, and Mangatur Sinaga. 2020. "Verbal Violence In Comments Of Supporting Candidates Presidential Elections 2019 In Instagram Based On ITE Law." 9(03): 544–48.
- Rabiman, Rabiman, Muhammad Nur-tanto, and Nur Kholifah. 2020. "Design and Development E-Learning System by Learning Management System (Lms) in Vocational Education." *International Journal of Scientific and Technology Research* 9(1): 1059–63.
- Raiyn, Jamal. 2011. "Developing E-Society Cognitive Platform Based on the Social Agent E-Learning Goal Oriented." *Advances in Internet of Things* 01(01): 1–4.
- Royani, Iin. 2017. "Pengaruh Edmodo Sebagai Basis E-Learning Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Mata Pelajaran IPA Terpadu Kelas VII SMPN 9 Palembang." *Skripsi : Tidak Diterbitkan*.
- Sari, Atmira Qurnia, Y L Sukestiyarno, and Arief Agoestanto. 2017. "BATASAN PRASYARAT UJI NORMALITAS DAN UJI HOMOGENITAS PADA MODEL REGRESI LINEAR." 6(2): 168–77.
- Septyanti, Elvrin, and Otang Kurniaman. 2020. "Development Of Interactive Media Based On Adobe Flash In Listening Learning For

- University Student.” 9(01): 74–77.
- Suriadhi, Gede, and I Dewa Kade Tastra. 2014. “Pelajaran IPA Kelas VIII DI SMP Negeri 2 Singaraja.” *Edutech* 2(1).
- Taufiqurrochman, R., and Moch. Sony Fauzi. 2012. *Pemanfaatan Program Edmodo Di Jurusan Pendidikan Bahasa Arab (Sebuah Model Pembelajaran Berbasis Website)*.
- Tegeh, I Made, and I Made Kirna. 2013. “Pengembangan Bahan Ajar Metode Penelitian Pendidikan Dengan Addie Model.” *Jurnal Ika* 11(1): 16.
- Thongmak, Mathupayas. 2013. “Social Network System in Classroom: Antecedents of Edmodo © Adoption.” *Journal of e-Learning and Higher Education* 2013: 1–15.
- Wahyuni, Sri et al. 2020. “Integrating Edmodo Into English Instruction : Students ’ Perceptions And Its Contribution To Autonomous Learning.” 9(02): 1590–95.
- Zhou, Yong. 2012. “Towards Capability Maturity Model of E-Learning Process.” *Intelligent Information Management* 04(04): 95–98.